



A CD-ROM
MELLÉKLETEN:
SIN
GRIM
FANDANGO
JÁTSZHATÓ DEMO

Mit vegyünk? 11 processzor és 6 alaplap tesztje

1998. SZEPTEMBER

MAGAZIN



Activate'98

Előzetesek az Activision műhelyéből:
Sin, Heretic II, Interstate'82, Heavy Gear II

Spec Ops

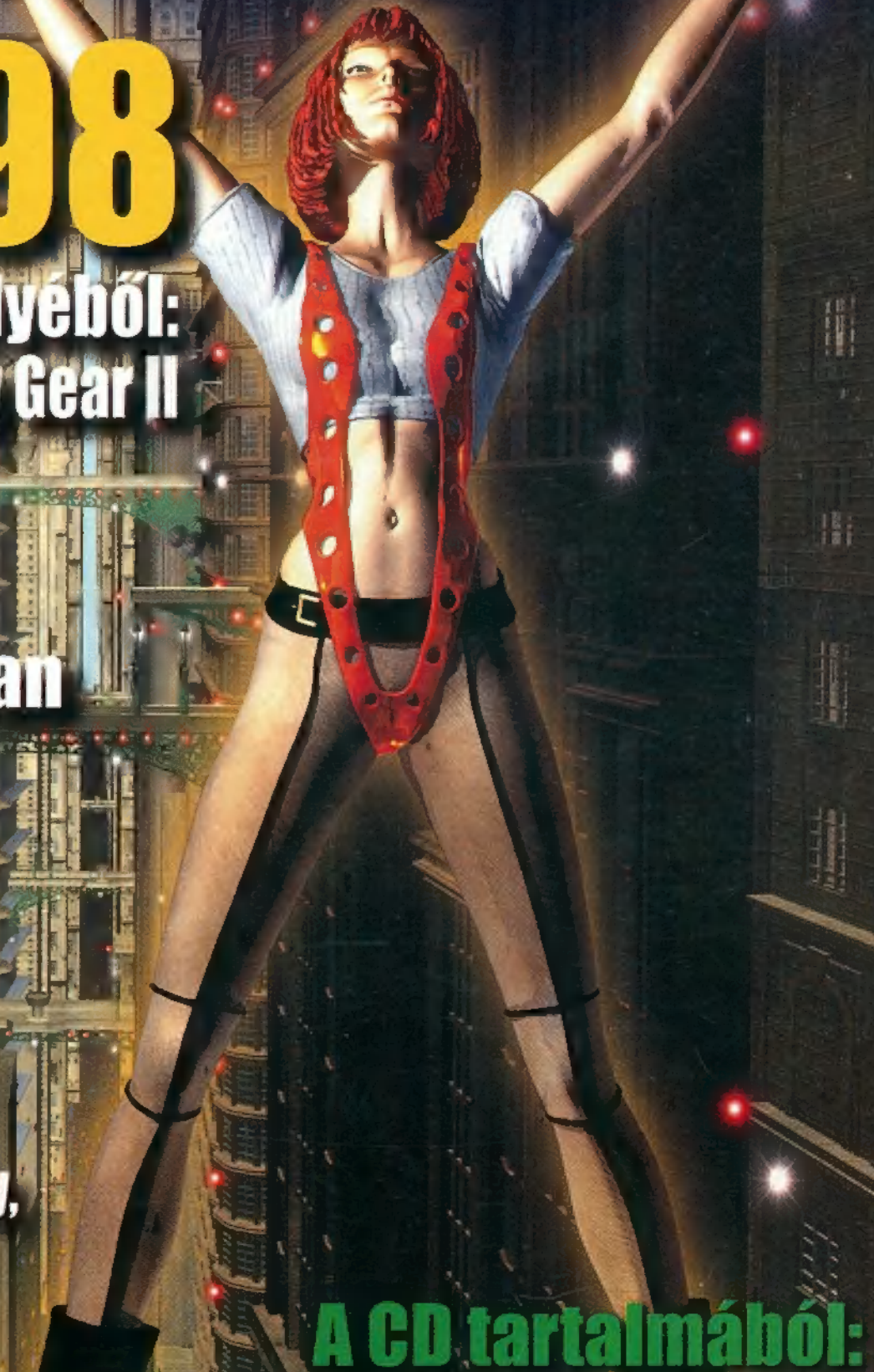
Kommandósok a tűzvonalban

X-Files

A végigjátszás ideát van!

Frissensültek

Carmageddon 2, Colin McRae Rally,
Settlers III, Fifth Element előzetes



A CD tartalmából:

Játszhatók: Sin, Grim Fandango, StarCraft, WarGames,

Recoil, Lode Runner 2, People's General, Urban Assault, Hardwar

Előzetesek: Dune 2000, Descent 3, Test Drive 5, Ultima Ascension

Mélyviz: Open Cubic Player 2.5, CuteFTP 2.5, PIRCH 1.0, WinAmp 1.92-SP1,

PC-X User: demo- és rendszerprogramozás és még sok más...

Demozóna: Assembly'98 és Scenest-Rage'98 összeállítás

1998. SZEPTEMBER 995 FT



9 771218 358009



A CD mellékletet ezentúl a lapba csúsztatva találod!

Öldöklés, megcsonkítás, pusztítás . . . ebből elég.

Életet menteni - most megteheted!

Elegend van a mindig ugyanolyan, egysíkú mészárlásból?

Ki oltja el a tüzet, ki ment életeket és ki törődik a sérültekkel balesetek és katasztrófák esetén?

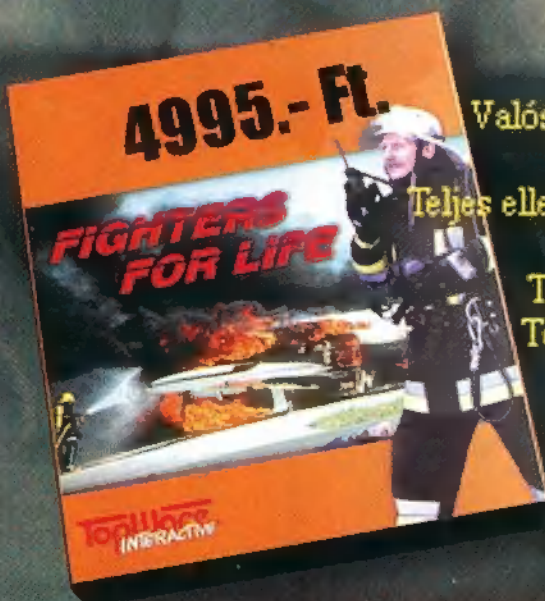
Te! Ments életeket, oltalmazd az embereket - végezd jól, és sikeresen a munkádat!

Bízunk benned!

HŐSÖK AZ ÉLETEKÉRT

VÉSZHELYZET

Vészhelyzet - Hősök az életékért : Szervezőkészség és stratégia kerestetik ! Te koordinárod a kiegészítő erőket és a közlekedési eszközök bevetését, úgymint a rendőrséget, tűzoltóságot, mentőket és mentőhelikoptereket. Az embereid magasan specializáltak és modern felszerelések felett rendelkeznek, de a felelős Te vagy !
Harminc meggyőző és valós bevetés, a banalitástól a nukleáris katasztrófaig. Te vagy a vezetője a bevetési csapatnak. A Te ítélőképességed és koncentrációd dönt emberéletek felett.



Valóság-hű szimulációk izometrikus perspektívában.
30 küldetés 3 játékszakaszban.

Teljes ellenőrzés a közlekedési eszközök és mentőerők felett.

Valós bevetési helyzetek.

Teljes mozgásszabadság az épületeken belül.

Több mint 20 különböző közlekedési eszköz.

800 x 600 - as felbontás.

Audió-CD hangzás.

PC-s játék Windows 95-re

Teljes magyar verzió !!!!!

Megjelenés : 1998 szeptemberében

Premier a BNV -n, D pavilon 302 / C

FULL MAGYAR VERZIÓ !!!



DJ

KERESTETIK!

INDUL A PC-X ZENEÍRÓVERSENY!

Mindenkinek két művel (és csak kettővel!) kell pályáznia: egy mai discoirányzatnak megfelelő (techno, acid, house, dídzsébóbó stb.) SAJÁT KOMPONÁLÁSÚ számmal, valamint az általunk megnevezett EGYIK dal feldolgozásával. Választhatsz Rob Hubbard Commando című C-64-es játék zenéje, Ákos Get down és a Pet Shop Boys Suburbia című száma közül. (Könnyítésként az eredeti zenék egy részletét megtalálod a CD \MASVILAG\DJ alkönyvtárban.)

Kökemény feltétel, hogy saját feldolgozást küldj – a mások által írtakra nem vagyunk kíváncsiak, azok nekünk is megvannak!

A beküldött munkákat lemezre vagy CD-re írva, valamely ismert tracker formátumban várjuk (például XM vagy IT). MP3, WAV és hasonló formátumot nem fogadunk el!

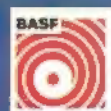
**Beküldési határidő: 1998. szeptember 28. A borítékra NAGY BETŰKKEL írd rá: DJ KERESTETIK!
A nyertes számok természetesen felkerülnek majd a PC-X Magazin CD mellékletére is!**

Fődíj:

50.000 forintos DJ tanfolyam!

További díjak:

**Turtle Beach Malibu hangkártya,
több tonna zenei CD**



BASF

Az új, komplex DJ tanfolyam október 12-től indul (hétfőként és szerdáként 15 órás kezdéssel), heti 2x4 órában (összesen 56 óra), hét héten keresztül az E-Play klubban (Bp., VI. Teréz krt. 55.). A komplex tanfolyam ára 50.000 Ft + 15.000 Ft vizsgadíj. A sikeres vizsgázók államilag

elismert szakképesítést, illetve működési engedélyt kapnak, amely az ország egész területén lemezlovas tevékenységre jogosít.

Az egyetlen hivatalos és működési engedélyt adó tanfolyam az Országos Szórakoztató Központ és az alábbi oktatók részvételével: Kühl, Andrew J., Svös, Leví, Jován, Fekete FC, Gemhand, Fat, Lui-G, Quick, Sm:)e, RRobi, Snoopy, Sylvie, Benny. Az oktatást vezetik: Sterbinszky, Bárány A., Hölzer Tamás (OSZK).

10 db Technics lemezjátszó, Pioneer, Nomark, Dynacord, M1 és Outline keverők. 5 DJ pult, Ortofon pick-upokkal és tűkkel, Pioneer és Sennheiser fejhallgatókkal.

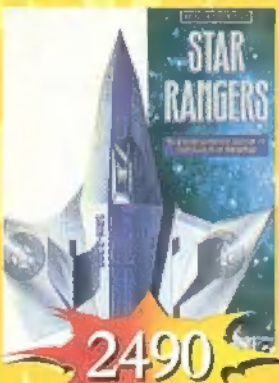
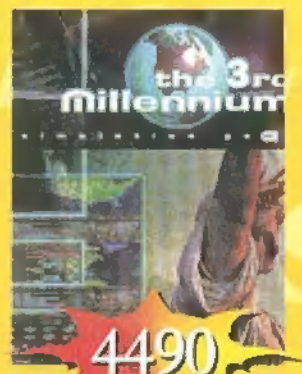
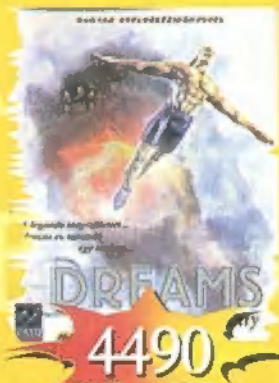
Jelentkezni és érdeklődni lehet az alábbi címen és telefonszámokon: OSZK, 1068 Bp., Városligeti fasor 38. Tel.: 342-57-44, 321-1120, 06-30-333-590. Befizetés két részletben.

 **Roland**

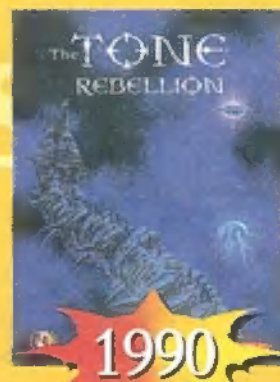
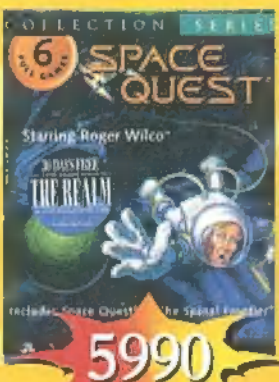
Csak a PC-X olvasóinak!

Ezzel a kuponnal 10 % kedvezményt és egy posztert kapsz ajándékba, ha október végéig megrendeled a bal oldalon hirdetett Vészhelyzet című játékot. Ezt megteheted postai úton (Travelbox Kft., 3201 Gyöngyös, Pf. 310.), vagy menj ki a BNV-re, a „D” pavilon 302/c standjára – októberben a Comfaiaren várnak!

PÓLÓS BASE AKCIÓ!



AKCIÓS TERMÉKEK AJÁNDÉKCSOMAGGAL



MINDEN AKCIÓS TERMÉKHEZ AJÁNDÉKCSOMAGOT ADUNK. AZ AJÁNDÉK CSOMAG TARTALMAZZA: BASE PÓLÓ, AJÁNDÉK CD + AJÁNDÉK 3650 CREDIT. AZOK IS AJÁNDÉKCSOMAGOT KAPNAK AKIK 4990 FT FELETT VÁSÁROLNAK.

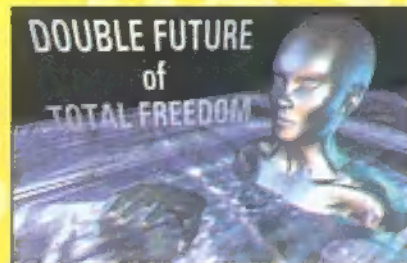
AJÁNDÉKCSOMAG KÜLDÉS VIDÉKRE IS.

A KEDVEZMÉNYES VÁSÁRLÁSHOZ VALÓ CREDITET MOST ISMÉT NÖVELHETED A DCCD, ZED ÉS PCX ELŐFIZETÉSEDDDEL.

ÁRAINK AZ ÁFA-T ÉS A KREDITKEDVEZMÉNYT TARTALMAZZÁK

Erzsébet körút	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kertész u.	<input type="text"/>
<input type="text"/>	Dob u.
<input type="text"/>	Akácfa u.
BASE	
BASE	
1072 Budapest, Dob u. 45. Tel.: 351-8395 Hétfőtől vasárnapig 10-20h-ig	

Léves a BASE



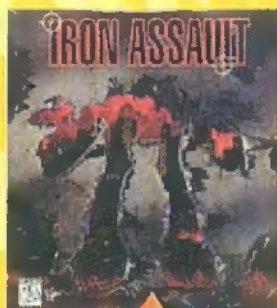
DISZKONT

799

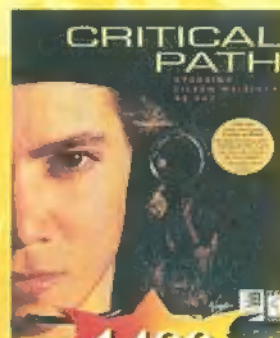
+ Ajándék játék

Z. King's Quest 7	Bleifuss
Panzer General	Tilt
Virtua Fighter	Kinght's Chase
War Wind	Int. Tennis Open
Action Soccer	Age of Rifles
Bermuda Syndr.	Solar Crusade
Caos Control	Toonstrook
Ad Networks	Hind
Baphomets Fluch	Orion Burger
Earthsiege 2	Schatten Ueber Rha
Star General	Air Power
	Apache Longbow

**SZÜLINAPI AJÁNDÉKCSOMAG
PÓLÓ + AJÁNDÉK CD + 3650 CREDIT**



1490



1490



1490



990



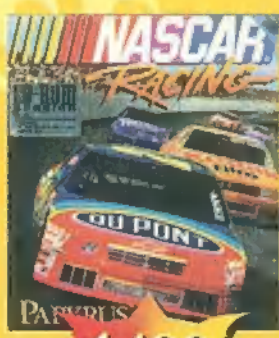
1990



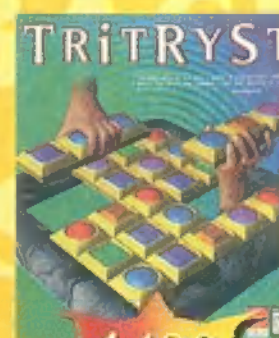
1490



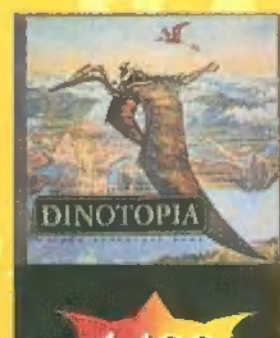
1490



1490



1490



1490

AKCIÓ!

TOP 10

AKCIÓ!

Stratégák CSOMAGJA

2 CD - 2 JÁTÉK!

CAESAR II

OUTPOST 2

4490

- | | |
|----------------------|-------|
| 1. Commandos | 7,990 |
| 2. Swat 2 | 8,990 |
| 3. Dune 2000 | 8,990 |
| 4. JSF | 4,990 |
| 5. Myth Fallen Lords | 4,990 |
| 6. Fighting Force | 4,990 |
| 7. Kalandozók cs. | 4,990 |
| 8. Stratégák cs. | 4,990 |
| 9. Emergency | 6,990 |
| 10. Descent 3. | 8,990 |

LORDS OF MAGIC

6990

Kalandozók CSOMAGJA

4 CD - 8 JÁTÉK!

4990



CÉLPONTBAN

8 Activate '98
Az Activision őszi
játékbejelentője
8 oldalon!

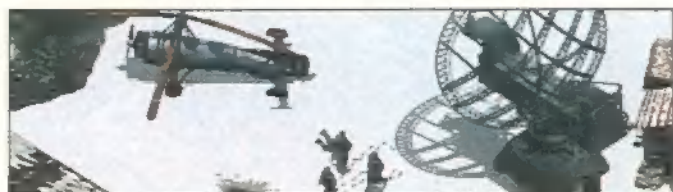
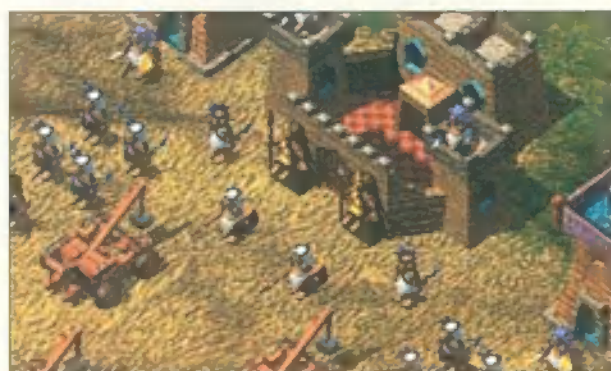


GAMEPORT

Itt van a PC-X, itt van újra... Igen, jól érzed a lap vastagságán, alaposan meghízttunk, s már most elárulhatjuk, nem is nézünk diéta után egyhamar. Sőt, ha kezdedbe veszed a következő havi, októberi számunkat, további elcsodálkozásban lesz részed! Régi-új rovatot is indítunk, azaz visszahoztuk a Hotline Newst, HírTurmiX néven, kicsit megváltoztatva – afféle hírek, közérdekű információk tartalma lesz. Mostani számunkban talán még annyi figyelemre méltó változás történt, hogy a megnövekedett oldalszám lehetőségeit kihasználva a leírások még részletesebbek lettek, s mostantól egyre több játék végigjátszását már nem a CD mellékleten, hanem a lapban találod. Érdemes felfigyelned előfizetési akciókra is, mert hát sajnos az oldalszám növelésével nekünk is igazítanunk kellett az áron: aki viszont előfizetett, most tutira jól jár. Hidd el, mindenképpen megéri, mert túl azon, hogy több ezer forintot megtakarítasz, sok pluszt is kapsz érte. Így hát ha netán lejárt volna az előfizetésed, újítsd meg, mert most meglehetősen sok kedvezményt adunk, érdemes spórolnod rá!

Következő számunkban már Karácsony lesz, annyiban legalábbis, hogy beszámolunk a londoni ECTS-en látottakról. Sajnos már előre rossz hír, hogy több nagy cég nem képviselteti magát. Egyre inkább kialakulni látszik, hogy bizony a játékipiac nem Európában, hanem az USA-ban formálódik, s ennek megfelelően a nagyobb cégek is az E3-ra koncentrálnak. Ráadásul a Virginre rájár a rúd mostanában, elvesztette két fő támpillérét, a Westwoodot és a LucasArtsot, így szinte egyértelmű a cég kiüresedéséből következő csőd. Ezzel egy időben pedig még hatalmasabb lett az Electronic Arts birodalom – csak úgy habzsolja a kisebb-nagyobb cégeket. Nem tudni még, mit hoz a jövő: idehaza valószínűleg megdőnti az eddigi eladási rekordokat az 1998-as év Karácsonya – hogy ez a felhasználóknak is előnyére válik-e, majd elvállik.

Mr. Chaos



Sin	16
Carmageddon 2	18
WarGames	20
Dominion	23
Settlers III	24
Colin McRae Rally	26
Fifth Element	28
HírTurmiX	32

World League Soccer és Golden Goal	34
X-Files: Game	36
X-Com: Interceptor	40
Deathtrap Dungeon	44

Final Fantasy VII	47
Comanche Gold	48
SWAT 2	50
Commandos	52
Spec Ops	56

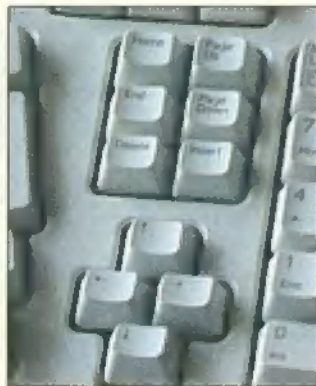
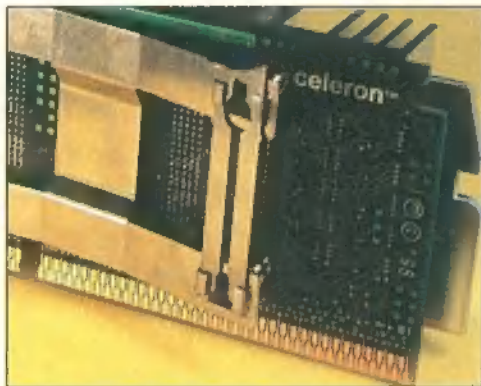
MÁSVILÁG

- 60 X-Rejtvény
- 62 X-Music
- 64 Aréna
- 66 Demozóna

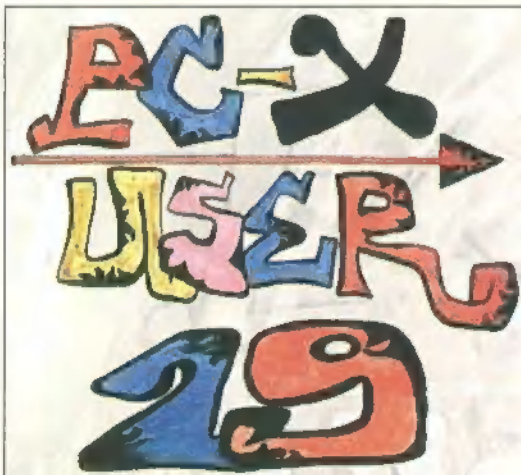


MÉLYVÍZ

- 67 Internet Access Server
- 69 TV-NET
- 70 Alaplapozó
- 73 Clio I ház
- 74 Procinyúzás
- 78 Celeron
- 79 DirectX 6
- 80 MS Natural Keyboard Elite
- 81 Racing System



MEGÚJULT PROGRAMOZÁSI ROVATUNK A CD-N:



Megújult

formával és
tartalommal
jelentkezünk!

Cikkek:

- Cheats
- Demo - textúra gömbre feszítve
- Dune News már HTML-ben
- Hogyan működik a procim ?
Az Intel procik ismertetése
- Java - elmélet és applet
- Kommunikáció - ISO - OSI
- OOP C++ -ban
- Rendszerprogramozás

Jön: DirectX - DirectSound, Visual Basic,
Borland Delphi és még sok érdekesség és
forráskód ...



V. Évfolyam 9. szám
1998. Szeptember

Következő számunk
október 6-án jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin
Megjelenik havonta.
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

mrchaos@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Spányik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Szerkesztő:

Samu József (Sam. Joe)

samjoe@idg.hu

Tesztlabor:

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

PC-X Club Bázisparancsnok:

Trautmann Balázs (Trau)

trau@idg.hu

PC-X User szerkesztő:

Bérczi László

pc-xuser@freemail.c3.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo)

elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla)

godzi@idg.hu

Peller András (Pelace)

pelace@idg.hu

Ujhelyi Zoltán (Newlocal)

newlocal@idg.hu

Logóterv:

Kondákor László

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség és a Club címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárat az Alkotás u. felől)

Web oldal:

www.pcx.hu

Szerkesztőségi e-mail:

pcx@idg.hu

Megrendelés e-mail:

pcx.terjesztes@idg.hu

Csak előfizetés – zöld szám:

06-80-200-263

Telefon (mellékes):

356-0691, 356-8291

212-0398, 214-9512

PC-X Club és ügyfélszolgálat: 343-as mellék;

Előfizetés, hibás CD-vel kapcsolatos probléma

esetén 322-es mellék; szerkesztőség: 316-os mellék

Telefax:

356-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, va-

lamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-

70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.

A lap ára 995 Ft, a negyed éves előfizetés 2150 Ft, a fél

éves 4200 Ft, az egy éves 8400 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötetés: Mesterprint Kft.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0308

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az

alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen

felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A megjelent hirdetéseket és a CD-n található programokat a szerkesztőség a

legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért

felelősséget nem vállalhat!



Activate '98

MESÉK AZ ELVARÁZSOLT KASTÉLYBÓL

Sam. Joe

Végy egy csodálatos, gótikus kastélyt, tizenegy új játékprogramot, egy rakás újságíró a világ minden tájáról, és engedd össze őket a játékfejlesztőkkel. Ezt a receptet követte az Activision Dublinban, ahol termékbemutatóját tartotta. Mi sült ki belőle? Egy kétnapos buli, ahol alkalmunk volt kissé a kulisszák mögé nézni, az újdonságokról magukat a fejlesztőket faggatni.

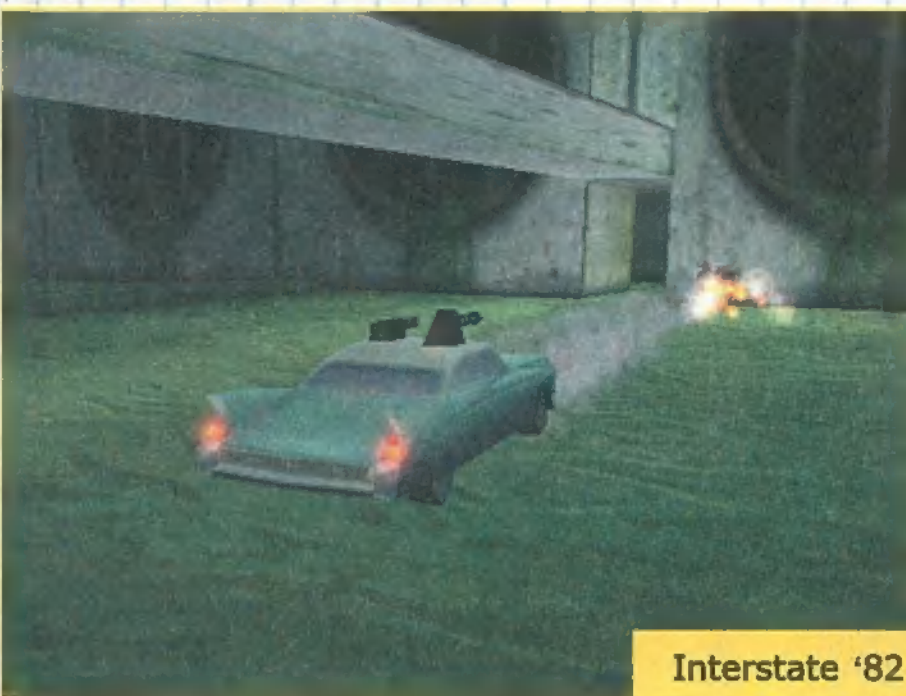
Vitán felül klasszak az olyan show-k, mint az E3 vagy az ECTS, csak az örületes felhajtásban sosem nyílik alkalom olyan mélységben megismerkedni az új játékokkal, mint ahogy arra most volt mód. Arról nem is beszélve, hogy „első kézből”, maguktól a fejlesztőktől juthattunk hozzá a minket leginkább érdeklő információkhoz. Lássuk a medvét!

Interstate '82

Igen, igen! Rögvest az első helyen helyi érdekű kedvencem, az Interstate '76 és a Nitro Riders folytatása. Az alaptörténet röviden: Taurus rádióüzenetet kap, miszerint Swingernek nyoma veszett. Az eltelt hat év nem múlt el észrevétlenül: Taurus hatalmas afro-szénaboglya hajkoronája már a múlté, inkább úgy néz ki, mint aki a „Miami Vice”-ből lépett elő. Már nem Eloise volánja mögött ül, hanem egy fehér sportkocsit lovagol.

Nem újdonság, hogy nincs élet a Földön 3D-gyorsítókártya nélkül, olyannyira, hogy egyre több játék már csak ezekkel hajlandó futni. Az '82 is beáll ebbe a sorba, kihasználva a kártyák nyújtotta lehetőségeket. A régi engine-t új váltja fel, amely a Heavy Gear II motorjának alapjaira épül. A fél-

kész állapotból már látszott, hogy a végeredmény bizonyosan nagyon jól néz majd ki. Például, az autók csillogó metálfényezést és króm alkatrészeket kaptak, melyek visszatükrözik a környezetüket, az '76 néha egyhangú sivatagi tájait pedig olyan helyszíneké váltják le, mint egy tit-



Interstate '82

Elkaptam egy villáminterjúja Zach Normant, az Interstate '82 projekt vezetőjét, aki mellesleg a bemutató egyik legeredetibb figurája volt, mint kiderült, Los Angelesben él, és ennek megfelelően „alaposan lelazult”.

PC-X: Áru!d már el Zach, miért maradtak a régi autók az '82-ben?

ZN: Mert hozzá tartoznak a korhoz, Bruce Springsteen is Cadillac Ranchról énekelt akkoriban. Sokkal menőbbek, mint a legújabb turbó csodák.

PC-X: Apropó Springsteen! Mi van a zenével? A Nitro Riders volt az első játék, amelynek nem kapcsoltam le a soundtrackjét öt perc után.

ZN: Kösz a dicséretet. Pillanatnyilag több bandával is tárgyalunk.

PC-X: Mondj valamit a küldetésekről!

ZN: 25 szóló és 10 multiplayer küldetést tervezünk. Utóbbiban újdonság, hogy akkor győzöl, ha magát az ellenfeledet nyírod ki, és nem csak a kocsiját.

PC-X: Kicsit aggaszt ez a gyalogos dolog. Ugye nem egy újabb Carmageddont akartok csinálni?

ZN: Nem, szó sincs róla. Mondok egy példát. Ha kiszállsz a kocsidból, akkor sokkal sebezhetőbb vagy,



egy pisztollyal lelőhetnek, de nem fogsz a földön véresen rángatózni, mint a Quake II-ben.

PC-X: Mi lesz az átvezető animációkkal? Megmarad a jellegzetes grafika, ami amolyan védjegye volt az '76-nak?

*kos katonai bázis rengeteg földalatti alagúttal, vagy éppen Las Vegas. Utóbbival kapcsolatban az a hír járja, hogy 45 négyzetkilométernyi területet modelleztek le. Ez azért nagy kihívás, mert tele van olyan épületekkel, melyeket mindenki látott már legalább filmen, és ha ezek nem lennének felismerhetők, vagy nem úgy néznének ki, ahogy kéne, az erősen rontaná az összhangot. Ismerve a fejlesztők fanatizmusát, erről valószínűleg szó sem lesz. Jőcskán megváltoztak a járművek: nem csupán a 80-as évek járgányai kerülnek fel a palettára, hanem legnagyobb örömmö-

re számos olyan verda is felbukkan, ami minden petróleummal oltott himnemű főemlős szíve táján heves melegséget idéz elő, mint például az 1950-es Mercury, vagy egy Cadillac az 1960-as évek tájáról. Mivel ezúttal sem vették meg a márkanevek felhasználási jogát, így ezekkel továbbra is valamilyen „álnéven” találkozunk majd a játékban. Nem véletlenül írtam fent „járműveket” és nem „autókat”: lesz helikopter, amellyel valóban lehet majd repülni, motorbicikli, golf-kocsi, illetve valamiféle

PC-X: Miért? A régi nagyon cool volt.

ZN: Édesapám forgatókönyvíró, ő szokta mondani, hogy „azért, mert valami egyszer már bevált, attól még érdemes lehet rajta változtatni.”

PC-X: Tudsz mondani valamit a gépigényről?

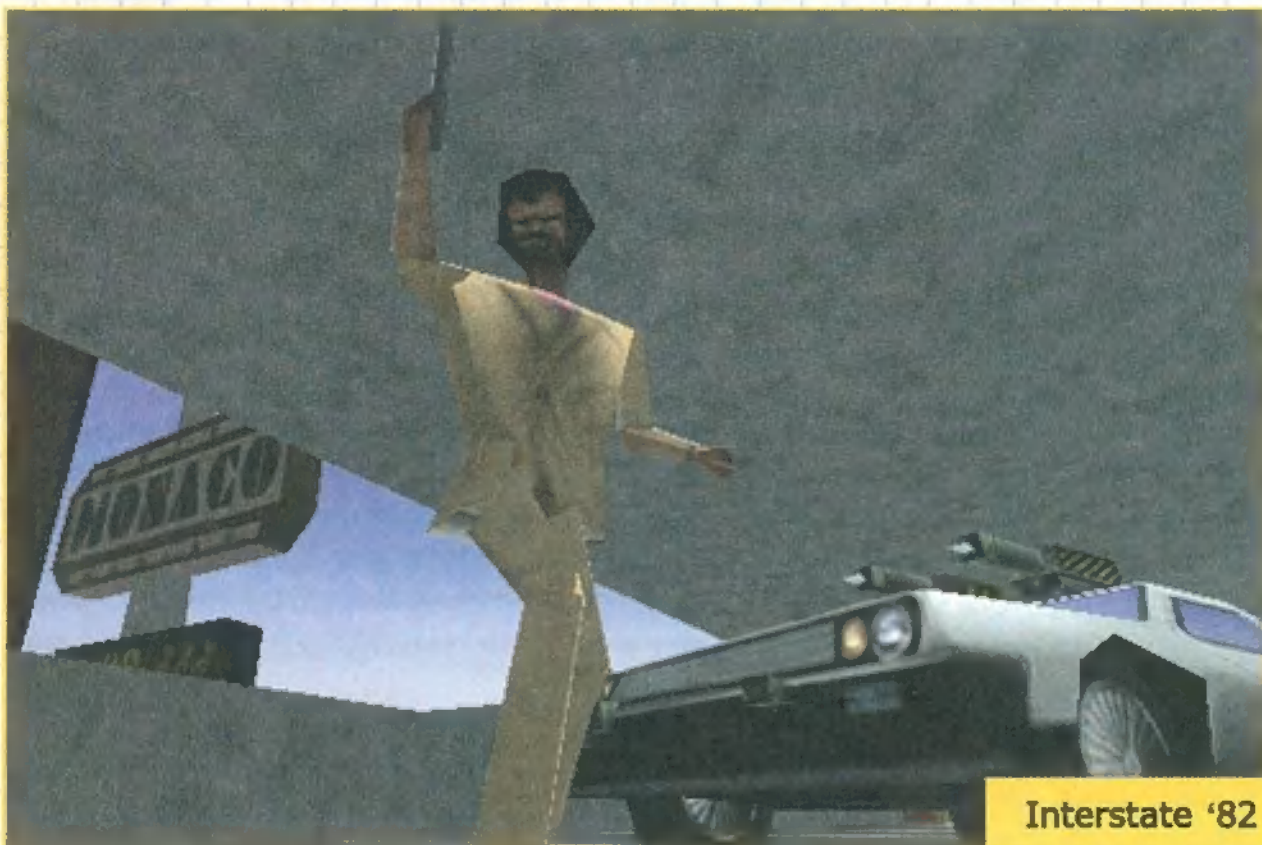
ZN: Korai volna még. Egy kicsit úgy érzem magam, mint pár évvel ezelőtt, amikor sokat dolgoztunk azon, hogy a különböző hangkártyák megszólaljanak a játékaikkal. Az új 3D-s kártyák csodálatos lehetőségeket rejtenek, de hidd el, éppen ennyi munka van velük. A hivatalos DirectX6 SDK-t is csak három napja kaptuk meg a Microsofttól (július utolsó napjaiban – a szerk.).

PC-X: Mikorra tervezitek a megjelenést?

ZN: Valamikor Karácsony környékére.

PC-X: Ugyan nem kapcsolódik szorosan az '82-höz, de a Nitro Ridersben, ha buszt vezettél, és a műszerfal mögötti nézetben hátranéztél, akkor egy csomó fickó ült mögötted. Te is köztük vagy?

ZN: (Nevet) Azok a készítő, és igen, én is ott virítok!



Interstate '82

bányagépekre is tett néhány ködös utalást Zach Norman, a projekt igazgatója. Ami nagyon tetszett, az a sokkal látványosabb robbanások, lángok – én még ilyen szép tüzet csak scene demókban láttam –, valamint hogy a felrobbanó objektumok ezer darabra repülnek szét. Kétség kívül a legnagyobb újdonság azonban, hogy a járművekből ki lehet szállni. Ha például kicsit lerongyolódott körülöttünk a járgány, nyúlhatunk másikat, és már mehet is tovább a móka. Persze, két lábon lényegesen sebezhetőbb az ember, mint négy keréken. A „séta” egyébként szerves részként épül be a játékba; lesz olyan küldetés, amelyben egy adott épületből kell elhoznunk valamit, és eljuttatni azt egy másik helyre (s az mégis csak úgy autentikus, ha nem autóstól rontunk a házba). Nem csak mi leszünk majd gyalog, járókelőket is ígérnek a végleges játékban.

Civilization: Call to Power

Mostanság, amikor szinte bokáig gázolunk a valószerű stratégiákban, eltűnni látszanak a „világépítők”, körönkénti stratégiák. Óriási kedvenceink, mint például a Masters Of Orion II is korosodik már, éppen itt az ideje, hogy jöjjön valami új. A szemfüles olvasó joggal kérdezheti, mi köze van a Civilizationnek az Activisionhoz, amikor „anno” a Microprose adta ki. Nos, annyi, hogy ők ketten és az eredeti táblás játék kiadója megegyezett abban, hogy mindhárman használhatják a nevet, és kiadhatnak a jól ismert játék nevével fémjelzett folytatásokat.

Szerény véleményem szerint, a Call to Power óriásit fog durrantani, mivel olyan új ötletek vannak benne, amelyek jócskán többé teszik a feldolgozást, mint egy egyszerű ráncfelvarrás. Ha lehet, még sokrétűbb lett az egyébként sem egysíkú játék, millió különböző nyerési stratégia létezik, teljesen szabadon építhetjük fel a civilizációinkat, és csak rajtunk múlik, hogy a Szárnyas Fejvadász tönkretett környezetű, boldogtalan, vagy a Star Trek „mindenki happy” jövőképét valósítjuk meg. Az teszi széppé és egyben nagyon nehézé is, hogy meg kell találnunk az ideális egyensúlyt a tudós diplomata, a ravasz üzletember és a vérgőzös tábornok szerepköre között. Bevallott, hogy a játék készítésekor olyan szerzők munkáiból merítettek ötleteket, mint Phillip K. Dick vagy George Orwell, de

mintául szolgált a már említett Trek univerzum is, hogy valami pozitívabb hangulatút is említek.

A legelső, szembeszökő különbség a kinézetben mutatkozik. Ugyan a megszállott stratégiahívők ezt gyakran nem tartják annyira fontosnak, de manapság már kissé ciki a 2D-s, felülnézeti grafika. Igaz, az izometrikus 3D sem tartozik a világmegváltó újdonságok közé, de erre a célra talán a létező legjobb. Az objektumok, bár nem méretarányosak (például a bombázók akkorák, mint egy római gálya), nagyon szépen, aprólékosan lettek kidolgozva. Jó példa erre,



Civilization 2



Civilization 2

hogy amikor Trau ránézett egy képernyőfotóra, már fújta is, hogy melyik repülőgép milyen típusa látszik, pedig nem poszter méretben volt kinyomtatva. Minden történés animált, ami előbb-utóbb az agyára tud menni az embernek, de itt szerintem eltalálták a még tízezredes elviselhető hosszúságot: szinte villanásszerű, rövid, mégis látványos animációkról van szó.

A legizgalmasabb újdonság, hogy egy csomó olyan, sosem látott karakter került a játékba, amitől csoportosan tettük le a hajunkat. Mielőtt felsorolnám őket, kis magyarázatra van szükség. Az eredeti Civilizationhoz képest a CtP sokkal kiteljesedettebb, hangsúlyosabb gazdasági szimulációs résszel bír, amitől az egész játék nagyon életszerű, nagyon mai lett. Mint Montecuccoli óta tudjuk, a háborúhoz három elengedhetetlen dolog szükséges: pénz, pénz és pénz, de nem mindegy, milyen úton jutunk hozzá. Emlékeztek még az eredeti Civ diplomata karakterére? Bizonyára „ő” ihlette a CtP új, nem katonai karaktereit, amelyek hozzá hasonlóan, adott szituációban komoly erőt képviselhetnek (még ha nem is fizikait). Például, mit teszünk, ha kedvenc városunkban az ellenség McBurger, KockaKőlé, neMTV invázióval próbálkozik, és ennek következtében a pénz hozzá



Civilization 2

vándorol, ahelyett, hogy az államkasszába folya be? Elküldjük látogatónak Ügyvéd egységünket, ami a lelket is kiperli belőle, és megakadályozza, hogy a mi területünkön működtesse ilyen jellegű gazdasági erőit. Amennyiben még nem vagyunk gazdaságilag annyira fejlettek, hogy hasonló jópofaságokkal boldogítsuk ellenlábainkat, akkor küldhetünk a nyakukra egyet-egyet a Pap egységeinkből. Kedves csuhás barátunk megtéríti a konkurencia lakosságát, cserébe adományait hozzánk folynak be (mindezt remek animáció kíséri, sőtét fellegből villámok csapkodnak, az Úr beszél hozzájuk stb.). A Pap fejlettebb változata a TV prédikátor – bővebben lásd Genesis „Jesus he knows me” című számának klipje –, aki hasonló módon ténykedik, csak éppen emelt határfokkal, és onnan ismerni meg, hogy elegáns öltönyéhez egy TV készüléket visel a feje helyén. Persze ezzel korántsem merültek ki az ötletek. Említettem már a Szárnyas fejedelmét, nos, lehetőségünk van a filmben látottakhoz hasonló, óriási kivetítőikkel felszerelt, léghajószerű járműveket építeni, majd elküldeni egy város fölé, ahová nem engedik be árucikkeinket. A lakosság morálja nagymértékben csökken azáltal, hogy nincs módjukban beszerezni a hön áhitott, agyonreklámozott termékeinket. Ennyit a lélektani hadviselésről! Az már ebből is látszik, hogy lehetőségeink lesznek bőven, csak legyen időnk kihasználni. A fejlesztők is gondoltak erre, meg is ajándékozták a leendő játékost közel 1000 évvel – a játék ugyanúgy időszámításunk előtt 4000-ben kezdődik, ahogy az eredeti Civ, de nem i. sz. 2100-ig, hanem 3000-ig tart.

Az új világképhez a már megszokottaktól eltérő államformák is hozzátartoznak. Többek között ilyen lesz a technokrata, vagy például az ököcentrikus-méregzöld társadalom is. Természetesen mindezek más-más módon lépnek kapcsolatba egymással, nyilvánvaló, hogy egy kommunista társadalomban egy kapitalista állam nem tudja eladni franchise-ait, és viszont. Hangsúlyt

SiN

Mivel erről a játékról egy hosszabb leírást is találtok a lapban, én inkább anekdotáznék egy kicsit. Nagyon érdekes volt beszélgetni Richard „Levelord” Gray-jel, aki bemutatta a játékot. Róla azt kell tudni, hogy olyan játékok pályatervezőjeként tett szert hírnévre, mint a Duke Nukem 3D (a pályák nagy részét ő „követte el”, többek között a mai napig emlékezetes Fahrenheitet) vagy a Blood. Életpályája elég mozgalmas: 1957-ben született, négy évét húzta le az amcsi haditengerészetben, többek között szonárkezelőként (abban az időszakban, amikor szinte hetente futottak ki az új orosz tengeralattjárók, sosem hallott propellerzajokkal), majd leszerelése után többfajta tudományba is belekóstolt. Szerzett programozói, majd mérnöki diplomát, míg végül a számítógépes grafikánál kötött ki. Egy 4 pályás Doom kiegészítő után az Apogee berkeiben kezdett dolgozni a Bloodon,

helyezték a multiplayer játékformára is: bizonyos, hogy lehet majd helyi hálón és Interneten keresztül játszani. Hogy milyen konfiguráció szükséges a futtatáshoz, azt még nem tisztázták, de az igen, hogy leg hamarabb novemberben, legkésőbb Karácsony környékére készül el. Addig is érdemes megnézni a CD-n fellelhető fantasztikus átvezető animációt, ami röviden magában hordozza a játék lényegét.

majd 95-ben, immár a 3D Realms színeiben készítette el a Duke Nukem 3D pályákat. Később csatlakozott a Hípnotic Interactive-hoz, így komoly szerepe volt az egyik legsikeresebb Quake küldetés-csomag, a Scourge of Armagon elkészítésében. Jelenleg a Ritual tagjaként a SiN egyik fő pályatervezője.

Érdekes „SiNfoltként” egy ifjú hölgyet-Elexis jelmezébe öltöztettek. Teljesen beleélte magát a szerepbe, és a legváltozatosabb reakciókat váltotta ki olyan dolgaival, hogy például kedvesen rápaskolta a bemutatóra érkező kollégák hátsó fertályára. Volt, akit egyszerűen csak meglepett, volt, aki elpirult, és akadt olyan is, aki viszontozni akarta, vérmérséklettől függően. A meghívottakat egy kis ajándékcsomaggal várták. SiN stílusban, amely-



SiN



SiN



SiN

nek tartalma a játék mottójának választott, kissé kétértelmű „Elexis will keep you up all night” szöveghez igazodott (inkább nem fordítom le, mert a benne lévő szöveget elég nehéz nyomdafestékképesen visszaadni, de úgyis mindenki tudja, miről van szó). Találtunk benne némi gyomorkeserű port másnaposság ellen, csokoládét, mogyorót, óvszert (pirosat), Viagra tablettának álcázott vitamint – tudjátok, a Viagra az a fickósító ízé, amitől már páran beadták a kulcsot az USA-ban –, Red Bullt, és a legfőbb attrakciót, egy autentikus bilincset. Na, most már tudom, hogy fémbilincset nem érdemes megpróbálni felvinni a repülőgépre, még ha szemlátomást játékszer is csupán, mert meglehetősen idegesen reagálnak rá a vámosok – ki kellett hajtanom a reptéren. Kár, mert nagyon állatul nézett ki, jól mutatott volna itt a szerkesztőségben a falon (nem is beszélve fenyítő mivoltáról); mi-

lyen jól használhattam volna néha! – Mr. Chaos).

Hogy a játékról is szólják, ugyanazt a nyúlfarknyi demót láttuk, ami, ha megkapjuk az engedélyt rá, a CD-n is fent csücsül. Tetszett, hogy előbb érdemes gondolkodni, csak aztán löni, hiába csábítja az embert eszeveszett lövöldözésre az, hogy szinte minden szétlőhető. De ha jobban érdekel, mondom, olvasd el ■ részletesebb leírást.

Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe

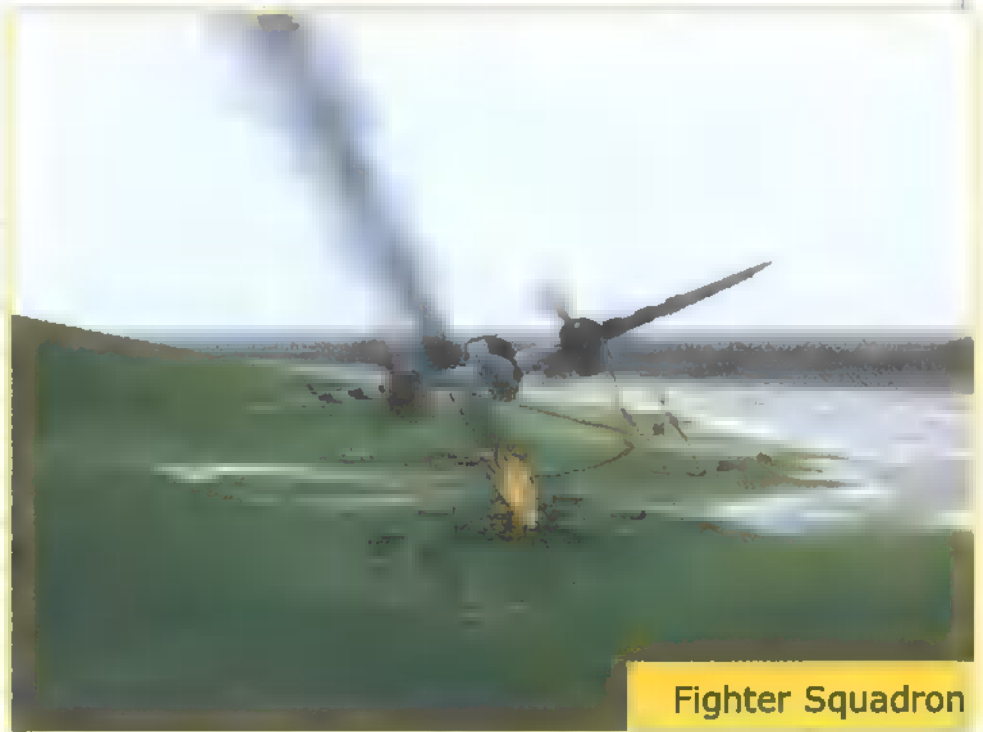
Egy Második Világháborús repülőgép szimulátor mindig hálás téma. Különösen akkor, ha olyan élethű látványt kínál, mint amelyet ez ■ játék fog. Nem láttam még például ehhez fogható sérülésmodellezést. Repülsz az ellenséged után, tömög golyókkal, a fegyvered kis füstpamacsokat ereget, apró darabkák szakadnak le ■ megtámadott gép borításából, majd hirtelen elrepül a szárnyának egy darabja a balodon. Látod a szárnytöredéket az égett, kormos csonkokat, de nem nézel utána, mert sokkal érdekesebb látvány, ahogyan az ellenfeled komótosan balra dől, és hosszú, elnyújtott dugóhúzóban zuhan ■ föld felé, miközben sűrű, olajos, fekete füstcsóvát ereget. Más: bénázol egy P-38-as Lightninggal kis magasságban. Túl alacsonyra kerülés, és kacszal néhányat egy kis tavon. A kiengedett futóid nem szakadnak le, csak éppen ■ bal oldaliból eltűnik a kerék, és egy kicsit csalén áll. A légcsavar sincs a legjobb állapotban, a lapátok vége pötytet visszahajlott. Kipróbáltuk, hogy mit művel a légvédelem egy védtelen repülővel. Egy Messerschmitt ME-109-est hagyunk egyenes vonalban repülni ■ doveri sziklák felett – pillanatok alatt szétkapták. Amikor lángba borult, előretoltuk a botkormányt, és ■ zuhanó gép tüzet kioltotta az ellenszél! Döbbenet!

Akik látták anno ■ Memphis Belle-t, azok meglepve tapasztalják majd, hogy mennyire élethűre sikeredtek ■ felrobbanó légvédelmi lövedékek füstpamacsai. Nagyon szépen kidolgozottak ■ földi célok is: kastélyok, gátak, házak, hajók – még egy tengeralattjárót is felfedeztem – mind arra várnak, hogy gépünkkel szétromboljuk őket. Egy-egy légitámadás után látványos változás áll be a tájban, égnek és füstölnek ■ házak, bombatölcsérek tátognak a célpontok helyén. Itt is meglepően szép tüzekkel

találkoztam, csak ■ füstcsíkok szálltak felfelé kis sé érdekesen, bár lehet, hogy az ilyen tüzeknek ilyen rezzenéstelen, függőleges füstoszlopot kell eregetnie, nem tudom.

A különböző gépek pilótafülkéi is különös gonddal lettek modellezve, minden kijelző, a gázkarok és az egyéb kezelőszervek mind-mind működnek. Rettenetesen tetszett, hogy ha külső nézetből figyelve közelítünk egy géphez, az ablakon bekandikálva látható, hogy élnek, valóban működnek a műszerek. Ahhoz, hogy ezt elérjük, a vadászgépek 20-30, a bombázók akár 50 nagyobb modulból állnak. ■ modulok pedig további sok-sok kis poligonból. Az ilyen részletezettségnél gyakran előforduló illesztési hibákkal nem találkoztam, másképp fogalmazva: nem sütött át a nap a törzs és a szárnytövek között.

Ugyanez az aprólékosság lesz jellemző az egész játékra, bár inkább a légi harc izgalmára helyezték ■ hangsúlyt, mint a repülőgép kezelésének bonyolultságára. Három helyszín felett (Afrika, Dover, Németország) teljesíthetünk küldetéseket 10 különböző repülőgéptípust repülve. Az eloszlás nemzetiségre nézve 4 angol, 3 amerikai és 3 német, de olyan egzotikusabb gép is a listába került, mint például a Messerschmitt ME-262 vagy a Hawker Typhoon. A nagyobb bombázóknál mi választhatjuk meg szerepünket, szabadon váltva a különböző pozíciók között. Lehetünk ■ pilóta, de akár ■ géppuska csöve mögül is védhetjük a bőrünket, a gépnek adva át a manőverezés problémáját. Egy gondolat erejéig visszatérve a sérülések modellezéséhez, a bemutatón a toronylövész állásából mutatták meg, hogy vigyázni kell a fegyverekkel, simán szétlőhetjük a saját gépünket is! Érdekesség, hogy egyes



Fighter Squadron

repülőket kísérleti fegyverekkel is fel lehet szerelni. Egy P-38-as szárnyai alatt például nem irányított rakétákat láttunk. A nyolc rakétából négy a kioldás pillanatában be sem indult, hanem ártalmatlanul hullott alá, kettő elindult ■ cél felé, míg ■ másik kettő örületes kanyarokat leírva repült arra, amerre akart. Egyetlen fájó pont van, mely kivívta kollektív nemtetszésünket, éspedig ■ karrier hiánya. Nem létfontosságú, de sokkal jobban bele tudja élni magát az ember, ha elindíthatja pályáján a saját, külön élettörténettel bíró pilótáját.

A játék mellé kapunk egy küldetésszerkesztőt is. Minden felhasználható objektum – legyen akár az egy földi egység vagy akár a század, amiben repülünk – különböző tulajdonságokkal rendelkezik. Utóbbi esetében az agresszió, a morál, a képzettség, a lojalitásnak és a józanságnak megvan ■ maga létjogosultsága, de kicsit csodálkoztunk, hogy mindannyiunk kedvenc objektuma, a tehén is ugyanezekkel rendelkezik. (Amelyik tehénnek alacsony a morálja és ■ józansága, az szenved ■ kergemarha kórbán, ugye?)

Természetesen támogatják a multiplayer üzemmódot, egyelőre maximum 8 játékosal, de ez ■ szám még változhat. Ígériék a force feedback perifériák támogatást is. A konfigurációt tekintve, már egy P166-oson elmegy 3D-gyorsítókártyával és 32 MB RAM-mal, de ha a software-nek kell előállítani ■ képet, izmosabb gépre, legalább egy P200-ra lesz szükség. Várható megjelenés novemberben.

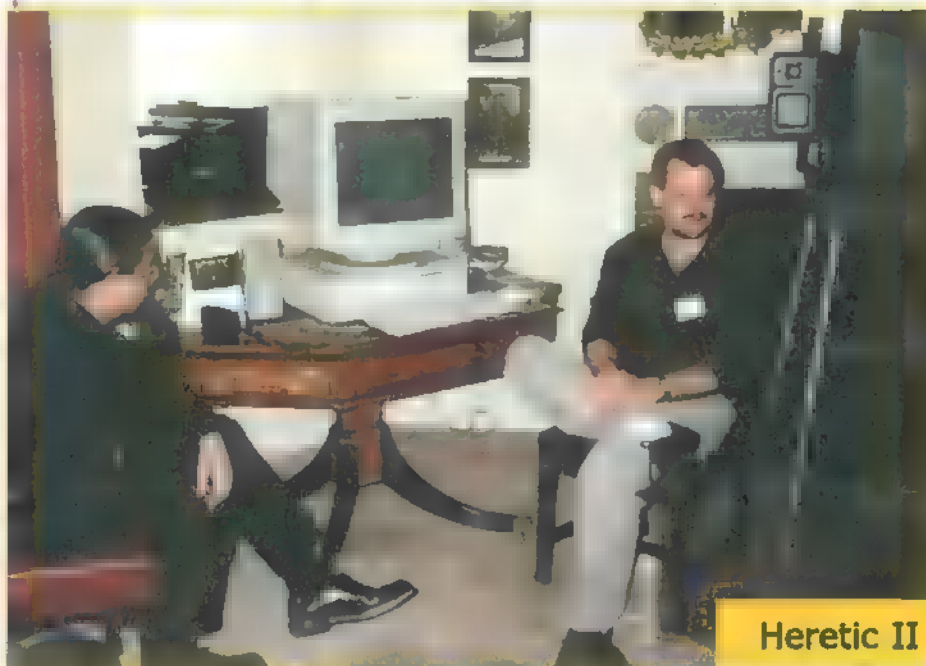
Heretic II

Talán már kevesen emlékeznek rá, a Heretic 1994-ben jelent meg, és fantasztikus sikernek örvendett, amit első sorban az olyan újításoknak köszönhetett, mint a szerep- és kalandjáték elemek összekeverése az akkor még gyerekcipőben járó 3D-s, lövöldözős játéktípussal. A Raven bemutatkozó, nagy dobása az első program volt, ami a licencelt Doom engine-re épült, és most négy évvel később, ismét az id Software által szolgáltatott alapokon, a Quake II motorján nyugszik a folytatás.

Azonban a Heretic II számos meglepetést tartogat. Mindezek közül kétség kívül ■ legnagyobb az, hogy a játék külső nézetben zajlik majd, tehát nem a klasszikus 3D-s akció, hanem inkább a Tomb Raider nyomvonalát követi (ezt hívják „3rd person shooter”-nek, de mivel nincs épkezláb megfelelője nyelvünkben, ezért marad a



Fighter Squadron



Heretic II

körülményes körülírás). Azért választották ezt a megoldást, mert így elképesztő speciális effektusokat valósíthatnak meg. Azt kell, mondjam, valami csoda, amit kihoztak a Quake II motorjából (pedig ugye már többen temették az Unreal láttán). A főhős teste 400-800 polygonból áll, attól függően, hogy éppen milyen fegyvert használ, de van ■ játékban olyan óriási dinoszaurusz is, melynek hatalmas teste ezt a számot jóval meghaladja. Minden varázslatot látványos fényeffektusok kísérnek. Ha már itt tartunk, hősünknek lesznek offenzív és defenzív varázslatai. Az előbbi csoport a bemutató idején kivétel nélkül mind varázstárgyhoz kötött volt, de a véglegesben ez még lehet, hogy változhat. Hasonló módon kell őket működtetni, mint a fegyvereket, és gyakran hasonló módon is vi-

„kaszol”. mozdulatokat tesz a kezével (kb. 100 különböző mozdulat van a „mozgáskultúrájában”), lehajtja ■ fejét stb. Vannak olyan varázslatok is, melyek csak a multiplayer- ■ módban használhatóak, mint például ■ repülés.

Nagyon tetszett az is, hogy azonos típusú szörnyek között vannak kis eltérések: ha példának okáért rád ront egy csapat zombiszerű lény, az egyiknél kalapács van, a másiknál sarló. Harc közben látszik, ahogy sérülnek, adott esetben lepotyog róluk néhány „felesleges alkatrész”, például képesek elhagyni ■ karjukat. A különböző pályák, különböző fajú szörnyek „birodalmait” jelképezik, más és más lények népesítik be őket, de ha, tegyük fel, az egyik pályán a rovarszerű lények voltak a jellemzők, akkor azok átruccanhatnak ■ szomszédos pálya őslényszerű lényeihez.

Szóval, mint mondtam, ■ Heretic II nem egy újabb „megyek-megyek, legyakok mindenkit, aki mozog” típusú játék lesz, de bevallottan nem követi ■ Hexen „rejtvény rejtvény hátán” kialakítását sem. A fejlesztők tisztában vannak vele, hogy soha nem látott konkurenciaharcra lehet majd számítani, hiszen a tervezett megjelenés időpontjában – november környékén, ■ karácsonyi vásár „első félidejében” – számos Quake II engine-re épülő játék jelenik majd meg. Ezért tartják nagyon fontosnak a gondosan kidolgozott történeti szálát, ■ látványos grafikát, ■ viszonylag egyszerű irányíthatóságot (nem

selkednek, például láttam egy varázspálcát, amely kis tűzlabdákat lőtt, mind hangját, mind tüzelési sebességét tekintve géppisztoly módra. A defenzív varázslatok működtetése a Diabólóban megismertekre hasonlít: ■ képernyő jobb alsó sarkában megjelenik egy ikon, az aktuális varázslatot jelképezendő, ■ kiválasztott mágia egy külön gombbal aktiválható. Ezen védekező varázslatok meglehetősen látványosak: amikor Corvus alkalmazza őket, valóban

lesz force feedback támogatás, de hiszen úgymint mindenki egérrel és billentyűzettel játssza majd). A szükséges konfigurációról egyelőre annyit tudni, hogy legalább egy Pentium 200-as kell majd, és nem árt egy gyors 3D-s kártya (második generációsok előnyben), mert ugyan támogatni fogja a software render üzemmódot is, de az effektusok úgy közei sem lesznek olyan szépek.

Heavy Gear II

Nem hiszem, hogy a hatalmas, sok tonnás harci gépeket bárkinek is be kell mutatni. A folytatásban is ők játsszák a főszerepet. A felállás kissé megváltozott, a történet szerint negydemagunkkal az ellenség vonalai mögött rekedtünk, elvágva utánpótlástól és kommunikációtól, ilyen körülmények között kell visszajutnunk a saját területünkre.

Mint ahogy az szinte természetes, az új program új motort is kapott, és sok figyelemre méltó aprósággal bővült. Például, ha belegázolsz egy tóba, akkor annak függvényében, hogy mennyire merülsz bele ■ vízbe, lelassul a mozgásod (közegellenállásnak mondják az ilyesmit, ha jól tévedek). A gearek új mozgásokra is képesek, tudnak térdelni, kúszni, és fekvé célzni. A kúzás, pontosabban maga ■ hasalás új távlatokat nyit, például jó trükk lehet belefeküdni egy folyóba, majd mikor közel ért az ellenség, akkor felpattanni, és tüzet nyitni. Ennek megfelelően olyan új tulajdonsággal bővült a gearek jellemzőinek köre, mint például a vízállóság, azaz, hogy lehetséges-e bennük tengeralattjárót játszani, avagy sem.

Volt egy olyan új mozgás, amelynek lehetősége alapvetően megosztotta a szemlélődő társaságot (előre bocsátom, nekem nem tetszett). Sokan felrótták a régebbi játékokat látva, hogy ezek ■ monstrumok túl lassúak, s bár tudnak futni, úgy dübörögnek, mint egy elefántcsorda (mondjuk, egy sok tonnás eszköz nem mozoghat úgy, mint egy szöcske, nemde?). Na, erre kitalálták, hogy most már képesek kis kerekeket kiereszteni ■ talpukból, majd a hátukon lévő légszár segítségével nagy sebességgel előrehaladni. Szegények, ezen állapotukban úgy néznek ki, mint egy nagyra nőtt hoki kapus, aki valamilyen tévedés folytán a kezdéskor ütő helyett mordályt vételezett. Arról már nem is beszélve, hogy a göröngyös talajon úgy haladtak előre, mint aki jégen siklik, szóval rémesen illúziórombolónak, abszolút oda nem illőnek éreztem ■ dolgot. Ennél már csak az lesz rosszabb, ha ■ megjelenésre megideologizálják a dolgot – amin futnak,



Heretic II



Heretic II



Heavy Gear 2

azok nem kerek, hanem egy erőter, ami... – szóval. értitek, mire gondolok. Ami viszont pozitívum, hogy van egy előhívható 2D taktikai térkép, amolyan műhold nézet, amin valós időben nyomon követhetőek az események. Látszanak az egységeink mozgásai, és az is, ha tüzet nyitnak ránk. Az összes közismert 3D gyorsítót támogatni fogja a játék, és egy ilyen segítségével már élvezhetően fut majd egy P166-on is. Alapból támogatják továbbá a force feedback joyokat is. A multiplayer lassacskán természetes követelmény a manapság megjelenő játékokkal szemben, ezért a Heavy Gear II-ből sem maradhatott ki. A már máshonnan ismerős „szerezd meg a zászlót” üzemmódot ők „szerezd meg, és tartsd meg egy ideig a labdát” módon dolgozták fel.

Quake II Mission Pack: Ground Zero

Szinte már csak a dobozolásra várt a Rouge által készített Quake II-es küldetés-csomag, amely szám szerint a második lesz. (Amikor ez a cikk megjelenik, addigra már a boltokban kapható.) A Rouge anno a Quake-hez írt Dissolution of Eternity-vel tette le névjegyét az asztalra, úgyhogy nem tévedünk sokat, ha ezúttal is kiváló munkára számítunk.

A történet szerint a Stroggok megint építettek egy csodafegyvert, ezúttal egy Gravitációs Kutat, amelyben annak rendje és módja szerint foglyul ejtették a bajtársakat, és most éppen lemészárolni készülnek őket. Ennek megakadályozására érkezünk a Stroggosra, de a landolás során beszakad a felszín, és így a bolygó belsejében találjuk magunkat, ahol tizennégy új (és még tíz másik deathmatch) pálya vár. És három új szörny! Az elsőt úgy hívják, Stalker, leginkább egy pókra emlékeztető lény. Ez mozgásában is jelentkezik, tehát függőleges falakon való mászkálás vagy plafonon való függeszkedés meg sem kottyán neki. Randa szokása, hogy elrejtőzik egy sötét szoba plafonján, majd gyanútlanul arra járó nyakába ugrik. Brrrr... A következő monci Carrier névre hallgat, és úgy működik, mint egy anyahajó, van golyószórója, gránátvetője, Rail Gunja és a hátán egy rakétája. Ráadásul képes azokat a kedves kis repülő lényeket – nem tudom a nevüket, bocsesz – kibocsátani, amit már ismerhetünk a „hagyományos” játékból. A harmadik az egyik fő boss lesz, és nem nyílt alkalmunk találkozni vele, mindössze annyit tudunk róla, hogy sokat sejtetően „Fekete Özvegynek” hívják. Szép kis kompánia, pedig ezzel még koránt

sincs vége a ránk váró borzalmaknak! Itt a föld alatt, bizonyos szörnytípusok mutálódtak, és újabb „funkciókat” vettek fel. A Medic – az a lapos fejű fickó, aki fel tudta kelteni a halott dögöket – eddig sem volt egy könnyű ellenfél a Rail Cunnal. Időközben teleport tulajdonságokat fejlesztett, képes semmiből előállítani ellenséget. Úgy hipp-hopp módra – roppant kedves.

Feltűnően javult a szörnyek intelligenciája. Az csak egy dolog, hogy ha meglátnak, akkor elrejtőznek, és pofátlanul, pl.

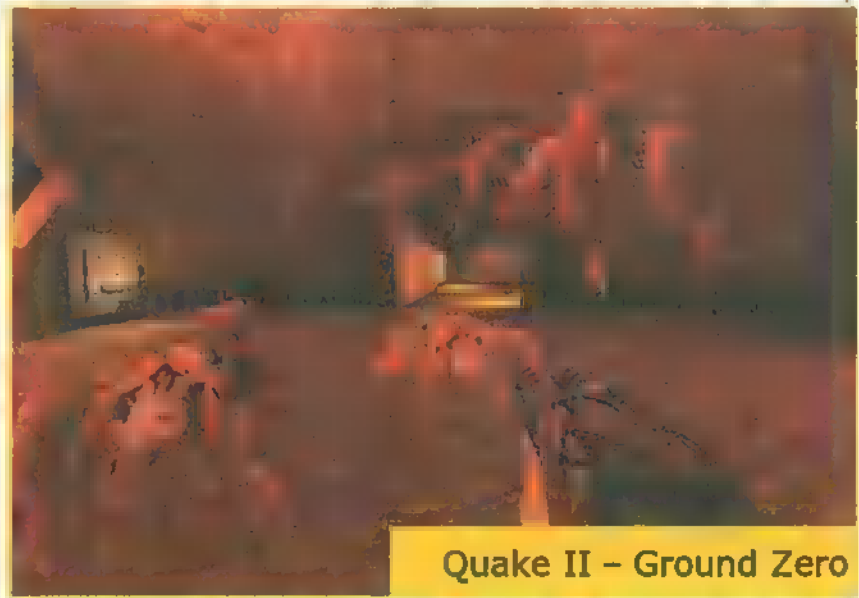
egy konténer mögül lődöznek, míg fedezékük felfogja a lövések zömét, de képesek összedolgozni, illetve használni a környezetüket. Láttam egy olyan pályát, ami egy jókora teraszos katlan volt – a teraszokon szörnyek, a katlan legalján mi –, ahová csak egy szűk alagútból lehetett belépni. Az alagút végén méretes szikla lógott le a plafonról, amit a monci azonnal a nyakunkba löttek, amint észrevettük közeledtünk. Ha nem ütött volna azonnal agyon a szikla, akkor is elzárta a visszafelé vezető utat, azaz pá-pá fedezék. Másik eset: kilépve a liftből, tágas folyosó nyílt előttünk, melyet balról oszlopok szegélyeztek. Az oszlopok között látszólag csak sima fal volt, ezért gyanútlanul futottunk végig rajta. Persze az utolsó két oszlop között egy amolyan öröszót várt ránk egy méteres ellenféllel. A szemfüles játékos folyosó jobb oldalára húzódva lazán kiszedhette a srácot az odújából. Ha viszont ő vett észre előbb, akkor nem ám elkezdett löni! Megnyomott a falon egy gombot, ami aktiválta a következő szobában lévő teher szállító izét, amire egy jókora konténer volt pakolva. Amíg az ember gyereke a konténer előtt próbált kitérni ezerral – mert ha nem teszi, akkor az simán kilapítja –, addig kedves ellenségünk átszaladt a következő szobába, szólt az ott álló



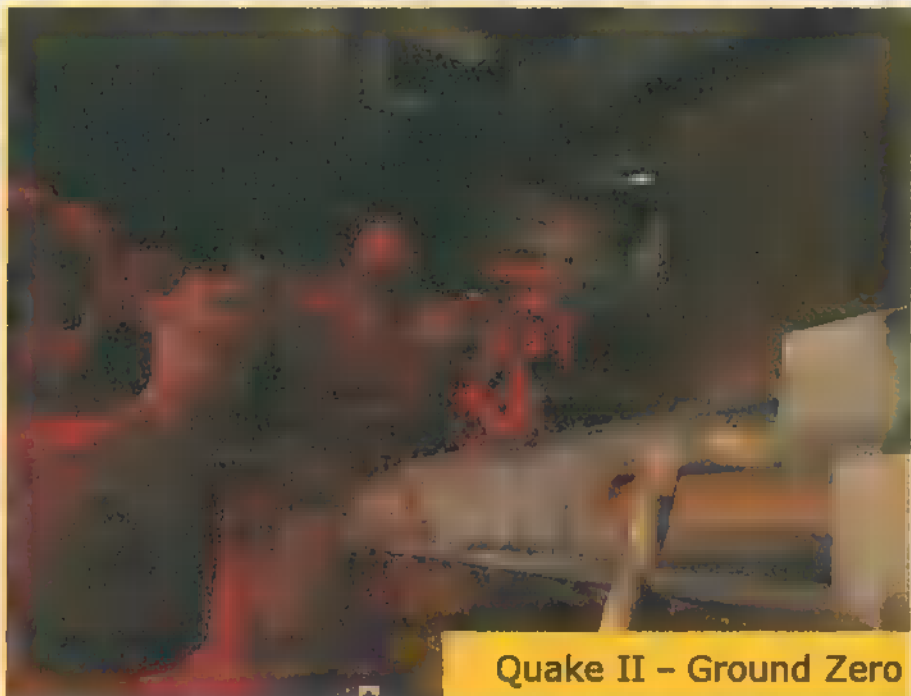
Heavy Gear 2

másozó haverjának, majd együttes erővel nyitottak tüzet ránk. Jó, mi? És ha ez nem volna elég, a régi pályákon is kipróbálhatjuk majd, mit tud az új AI!

Az új fegyverek között van végre láncfűrész – Quake-ül Ripsaw a neve –, ETF puska és plazma sugár. Sokkal izgalmasabbak voltak az aknák. Anno, amikor Duke3D-vel játszottunk a szerkesztőségben, nagy előszeretettel aknáztottuk el egymás „háza táját”, és törtünk ki gonosz röhögésben, amikor valaki menetrendszerűen zátonyra futott rajtuk. Most többfajta is van az arzenálban. A szokványos, közelségi gyújtós kivétel megtapad bármilyen felületen, akár függőlegesen is, ha közelébe érsz, akkor robban. Ha sokat rakunk egy kupacba, akkor



Quake II - Ground Zero



Quake II - Ground Zero



Beneath

kumulálódik a hatásuk. Szerintem, Armie szeretni fogja őket! A másik kedvesség a Tesla. Telepítés után csinos villámokkal szórakoztatja a közelébe merészkedőt. Deathmatch módban mindenkire hat, csapatjátéknál csak az ellenség emberkéire.

Teljesen új fegyvertípust képeznek a gömbök. Ezek ugyan remek hatással bíró dolgok, de elképzelhető, hogy mennyire feltűnő az a játékos, aki használja őket, ugyanis a jókora színes gombócok alapállapotban az ember feje felett lebegnek, amitől csak annyira lesz feltűnő, mintha egy világítótornyot szíjaztak volna a fejére. Hogy mire jók? Két típust láttam, az egyik aktiválás után felettünk lebegve követ, s ha belebotlanánk egy csapat szörnybe, mindig az utoljára ránk támadónak küld „ajándécsomagot” (30 másodpercig). A másik típus addig lövi a szörnyet, míg annak életeréje 25%-ra csökken, majd ráront és megpróbálja agyonlapítani. Ezután nem kell külön magyaráznom, milyen erős védelmet jelenthetnek.

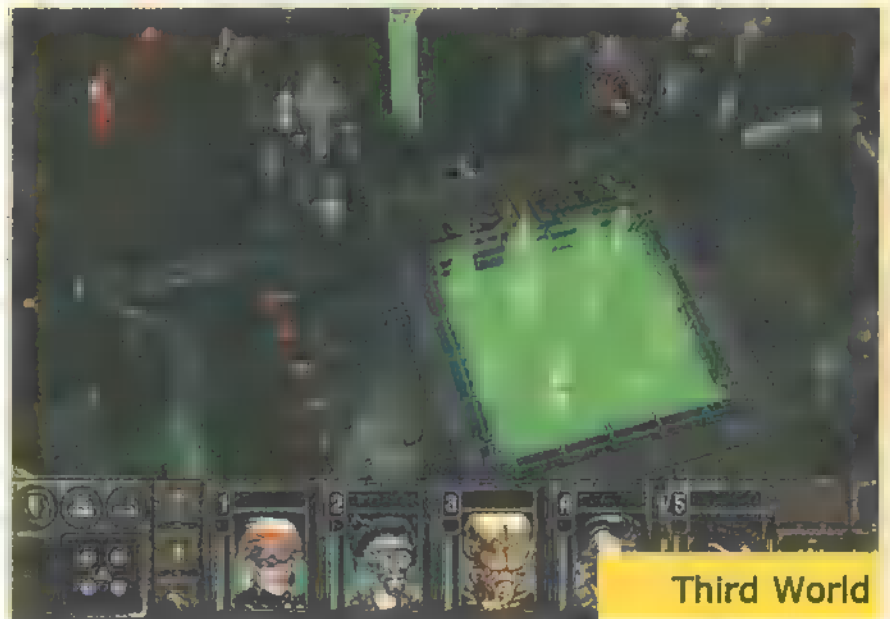
Ezt a pár dolgot vegyétek izelítőnek, lesz még sok más újdonság is, de hely hiányában most ezeket elhagyom, majd visszatérünk rá, ha megérkezett a csomag.

Beneath

Ha röviden kellene jellemezni a játékot, akkor azt mondanám róla, hogy „Tomb Raider klón, mínusz Lara Croft”. A viktoriánus környezetben játszódó játékon ugyanaz a Presto Studios dolgozik, akiket a The Journeyman Project

trilógia fejlesztőiként ismerhettünk meg. Egyelőre még nagyon félkész állapotban van, most portolják a különböző 3D gyorsítókhöz, legkorábban áprilisra ígérik.

A történet szerint eltűnt apánkat próbáljuk megtalálni. A keresés közben egy idegen civilizáció nyomaira bukkanunk, hatalmas barlangokban furcsa gépezetekre lelünk. Hogy előre haladhassunk, különböző logikai feladatokat kell megoldanunk. Sokat sejtető, hivatalos információk szerint ezeken a logikai feladványokon lesz a hangsúly, nem pedig „veszélyes állatokat kell megölnünk löfegyverekkel”. Amikor arról érdeklődtem, hogy miért férfi karaktert választottak főszereplőnek, azt a választ kaptam, hogy nem akartak egy újabb „pixel-sexidolt” kreálni. Ellenben hogy ez a vonal is kiaknázott legyen, ott lesz velünk Priscilla, egy nem játékos karakter, apuci asszisztense, hogy segítségünkre legyen. Egyelőre őt még láthattuk, de van sejtésem arról, hogy hogyan fog festeni. A megcélzott minimális konfiguráció a „high-end Pentium”, vagyis izomgép.



Third World



Asteroids

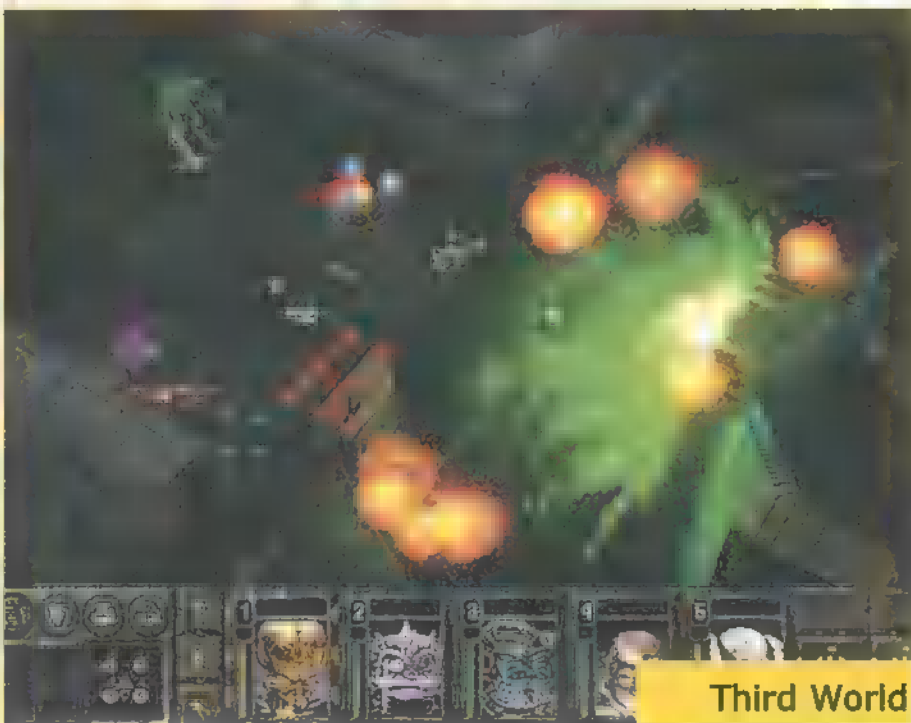


Beneath

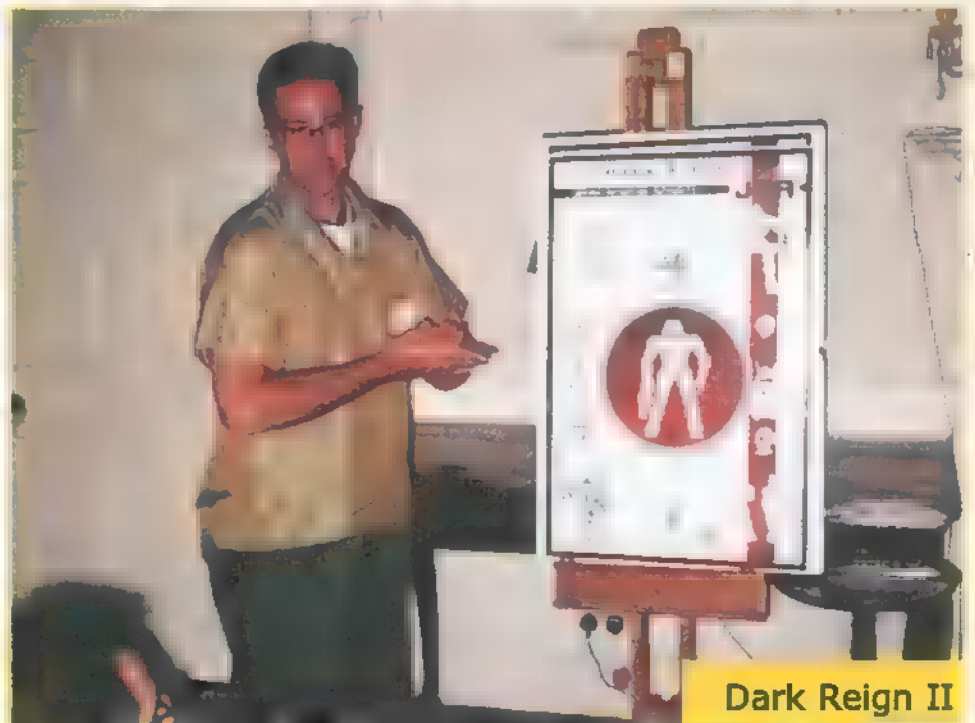
Third World

Erről a játékról nem állítanak kevesebbet, mint hogy „a világ első valósidejű 3D-s szerepjátéka”, engem leginkább a Shadowrun világára emlékeztet. A történet szerint a nagy multinacionális cégek zsoldosokat fogadnak fel, hogy azok tegyék rendbe a piszkos dolgaikat. Ilyen zsoldost dobortunk magunk is és a party többi tagja is. Új küldetéseket úgy kaphatunk, hogyha bejelentkezünk toborzó hálózatba. Itt a képzettségünknek és a szintünknek megfelelő küldetések közül válogathatunk. Mivel a játék valósidejűben játszódik, ez felveti azt a problé-

mát, hogy nagyon gyorsan kell tudnunk „megmondani” a többieknek, hogy mit akarunk tőlük, ehhez számos gombot helyeztek el a kezelőfelületen. Csak kijelölöd a kívánt karaktert (vagy karaktereket), egy gyors kattintás és máris azt csinálják, amit parancsba kaptak. Előre meghatározott formációt is ki lehet alakítani így – sok játékból hiányoltam ezt. Minden változás, sebesülés, módosulás a fegyverzetben, nyomon követhető a karakterek kinézetében. Sokan fogják élvezni, hogy minden lerombolható, köztük a falak egy része is. Természetesen lesz multiplayer üzemmód, max. a játékosal, illetve küldetés- és „bőrszerkesztő” is, hogy saját karakterünket még inkább a kedvünkre alakíthassuk. A „minőségre” garancia a készítő; James



Third World

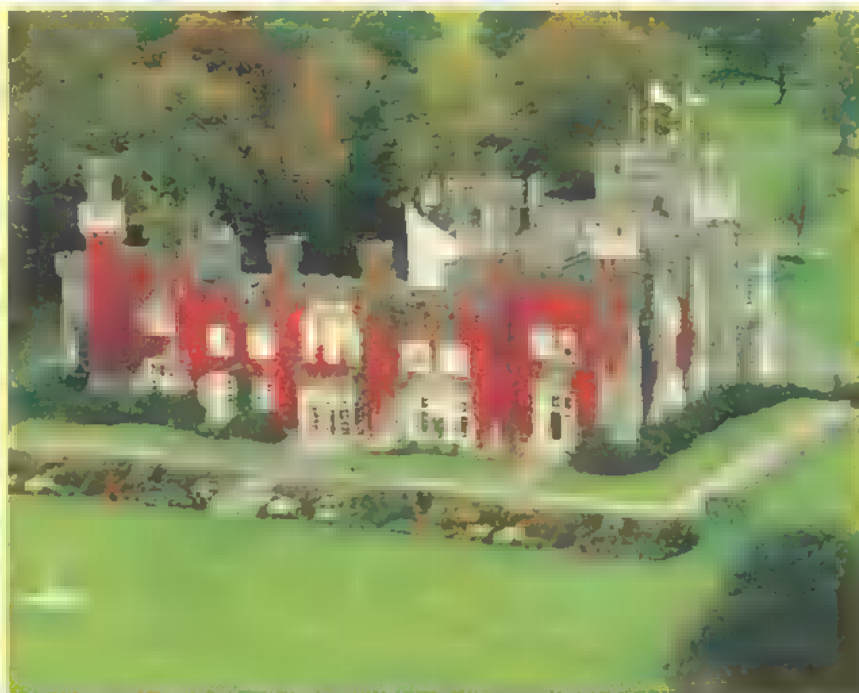


Dark Reign II

Anhalt és Ronald Millar részt vett ■ Diablo és ■ Warcraft II készítésében, bízom benne, hogy most sem alkotnak gyengébbet. A megcélzott minimális konfiguráció manapság már viszonylag alacsonynak mondható P133, 16MB RAM-mal. Színtén Karácsony környékén jelenik meg.

Asteroids: The Next Millenium

Ez az a játék ■ felhozatalból, amihez nagyon vegyes érzelmek fűznek. Mi, akik 8-bites gépeken játszottunk az eredetivel, nagyon élveztük, hogy kipróbálhattuk ■ felújított változatot, viszont kérdés, hogy azok, akik mostanság ültek gép elé, eléggé izgalmasnak fogják-e találni az újrafeldolgozást. Azok számára, akik nem ismernék, ■ játék lényege röviden a következő: egy űrhajót kell irányítanunk az egy képernyőnyi űrben, ahol jókora aszteroidák repkednek keresztbe-kasul. Ha eltalálnak, kampec. Ha te



Érdeemes néhány szót ejteni az Activate '98 helyszínéről, az 1436-ban épült, 60 szobás, gótikus Luttrellstown kastélyról is. A környezetre talán nem is eléggé jó kifejezés, hogy csodálatos. A körülötte fekvő kb. 230 holdas parkban megtalál az ember mindent, amiről egy ilyen helyen csak álmodni lehet: tó, patak, hatalmas, sok száz éves fák, ■ egy bajnoki golfpálya.



Asteroids

találod el őket; egyre több, kisebb darabokra hullanak szét, amelyek tovább vándorolnak az űrben, még nehezebbé téve ■ közlekedést. A legkisebb darabokat lepufíntva szabadulhatsz meg tőlük. Na persze, ez így nem hangzik túl izgalmasan, de itt koránt sincs vége ■ dolognak: helyzetünket átrepkedő üstökösök, idegen lények, rád vadászó űrhajók, nem szétlőhető aszteroidák (lövéssekkel kell beteretelni fekete lukakba), kristály kövek (maguktól is szaporodnak) és még sok más móka színesíti. A pusztításhoz kezdetben egy átlagos pukkantyu áll rendelkezésre, azonban a játék előrehaladtával szert tehetsz rakétára, aknára, pajzsokra, és kiérdemelhetsz három különböző új űrhajót is!

PSX-re már teljesen kész volt – mi is azon próbáltuk ki –, csak a balanszírozás volt hátra (annak belövése, hogy melyik fokozaton, hány szikla, üstökös, UFO, milyen sebességgel mászkáljon, milyen fegyverek legyenek stb.). Várható: becsapódás Karácsony körül. Érdekesség, hogy az eredeti változat is megtalálható lesz valahol, mint easter-egg.

Dark Reign II

Nagyon korai még erről a játékról bármit is írni, hiszen csak jövő nyárra készül-el, ezért is hagytam a végére. Valahová az eredeti Dark Reign és ■ BattleZone közé sorolnám, már ami a játékmenetet illeti. Hat hónapja dolgoznak rajta, a grafikai részek, a kezelő felület kezd körvonalakat ölteni. Nagyon aprólékos, „oda helyezed a kamerát,

ahová akard” dologra számíthatunk, olyan szintre lehet nagyítani, hogy az egymás mellett ácsorgó katonákból 3-4 fért a képernyőre! Minden mozgás rengeteg fázisból áll, ami nagyon életszerű hangulatot kölcsönöz, például a vízben gázoló gyalogosok a fejük felé emelik a fegyverüket. A játékot bemutató Grey Borrud jól jellemezte ■ pontosságát, amit megcélzottak: „Mindig az volt a bajom ■ C&C típusú játékokkal, hogy a katonák egy picit kisebbek csak ■ tankoknál, amik egy picit kisebbek, mint ■ gyárak. A DR2-ben nem így lesz.” A napszakok (éjszaka és nappal) megvalósításával új taktikai elemekkel gazdagítják ■ lehetőségeket – nyilván nem mindegy, mikorra időzited ■ támadásaidat.



Ennyit a játékokról, ■ ■ végére még egy érdekes hír. Az Activision nemrégiben írt alá egy szerződést a Disney-vel, amely szerint hat olyan új játékot fognak forgalmazni, amelynek Disney figurák lesznek a hősei. Így a filmmel párhuzamosan várható a Toy Story II is. **PC-X**



A csapat (balról-jobbra):

Matt Candler (Third World)
Zack Norman (Interstate '82)
Michael Kripalini (Beneath)
Greg Borrud (Dark Reign 2)

Seth Gerson (Asteroids)

James Molinet (Quake II: Ground Zero)
Dave Georgeson (Heavy Gear 2)
Cecilia Barajas (Civilization Call to Power)
Dan Freed (Heretic II).

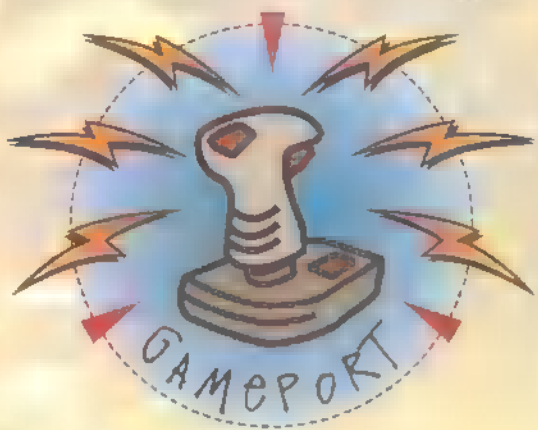
Akik meglógtak a fotózás előtt:

Jonathan Knight (Fighter Squadron)
Levelord (SiN)



A CD melléklet Celpont alkönyvtárban hatalmas előzetest találsz az ismertett játékokról!





Sin



TRf

MINDEN SZINTEN

Úgy tűnik, korai volt temetni a Quake 2 engine-t az Unreal láttán. Hamarosan napvilágot látnak azok a játékok, amelyek Carmack remekművének továbbfejlesztett változatára épülnek, és jó pár meglepetést tartogatnak számunkra. Ezek egyike a Sin, amely a Ritual gondozásában készülget. A nemrég kiadott játszható demo az egész világon elismerést váltott ki.

Egy rakás ember, akik között megtaláljuk a világ talán legjobb térképkészítőit is. Előéletükben olyan játékokra lelünk, mint a Rise of the Triad, a Duke Nukem 3D. Hozzájuk fűződik a Quake-hez írt egyik legjobb küldetés-csomag, a Scourge of Armagon is. Ők a Ritual. Feltételezhetjük tehát, hogy ha egy szép napon belefognak egy Quake engine-re épülő projektbe (később upgrade-eltek a 2-esre),

szemben. És most megelevenedni látszik mindez, csak sokkal szebb körítésben. Itt van például Blade, a főhős, szép nagydarab ember, igazi keményfiú, az ehhez tartozó beszélősokkal, tehát lehet vele azonosulni. Kiindulópontnak remek. Aztán kell egy izgalmas történet, játszódjon a nem túl távoli jövőben, ■ rosszak legyenek nagyon rosszak (démoni erők rulez), a jók legyenek kevesen, híján az erőforrásoknak. Szemét bűnözők

a pályák egyes részeit – az eredményt mindannyian ismerjük. A Quake 2 ebben ■ tekintetben nem hozott túl sok újdonságot idősebb testvérkéjéhez képest. A Sin viszont igen, mégpedig nagyon látványosan. Szinte minden tereptárgy szétlőhető, különösen, ha üvegből, fából vagy számítógépből van (üvegajtók, vitrinek, képek, útmutató tábla, térkép stb.), de ami nem esik darabjára, abban is maradandó nyomott lehet hagyni. Látványos példa az objektumok kölcsönhatására a demo elején: a helikopteres részben ■ gépágyú kontra óriásplakát kontra üvegablak és medence eset. Próbáljátok ki, és lőjétek le ■ ház tetejéről a reklámtáblát! Ha nem szakad ízzé-porrá, akkor bezúg ■ tetőablakokon (miután betöri azokat), majd odalent összetöri a medence peremét, amelyből kifolyik ■ víz (mondjuk, kár, hogy megáll ■ küszöbnél, de ne

és kemény rendőrök ■ bűn városában? Jól hangzik. Akkor már csak egy dolog van hátra: adjunk a játékos kezébe olyan dolgokat, amelyeket még nem látott hasonló játékokban.

Először jól láthatjuk a pusztítást – néha csak a lába lóg be ■ betört ablakokon, de az is jól látszik majd. Egyébként megbízható forrásból származó hírek szerint nem érdemes a környezetet lepusztítani, mert az okozott kárért ■ rendőrséget anyagi felelősség terheli (milyen irigylésre méltó világ, mi?), és ■ későbbi küldetéseknél szükség lesz pénzre is.

le- gyünk telhetetlenek). Ha később arra járunk, jól láthatjuk a pusztítást – néha csak a lába lóg be ■ betört ablakokon, de az is jól látszik majd. Egyébként megbízható forrásból származó hírek szerint nem érdemes a környezetet lepusztítani, mert az okozott kárért ■ rendőrséget anyagi felelősség terheli (milyen irigylésre méltó világ, mi?), és ■ későbbi küldetéseknél szükség lesz pénzre is.



amelynek neve Sin, mindkét korábbi játékból merítenek majd ötleteket. Most úgy tűnik: ■ siker nem maradhat el.

A Quake elvont, sötét helyszínei és a Quake 2 távoli bolygója sosem tudta visszaadni azt a hangulatot, amit a jó öreg Duke egyetlen beszélővel elért. Az emberközeli környezet, a valós világot mintázó, kézzelfogható grafikai elemekből felépített pályák sokáig őrizték ■ játék népszerűségét ■ technológiailag fejlettebb vetélytárral



AKCIÓ ELŐZETES

16



Szóval, már ez a helikopteres rész is elég nagy meglepetés volt, hát még az azt megelőző intro, amely természetesen

– és jól láthatóan – nem renderelt, hanem teljes egészében a grafikus engine-re épül, megmutatva annak minden pozitívumát és negatívumát egyaránt (a szögletes galamb nem annyira rúez, de ne jegyünk telhetetlenek!). Ezt követte a „rail-shooter” jellegű tereprendezés a magasból, ahol először találkoztam azzal a beépített „tétel-lel”, mely szerint nem mindegy, hogy hol és

mit csinál, mert az kihat a későbbi játékra. Elsőre szanaszét lőtték a helikopteremet, ami kényszerleszállást volt kénytelen végrehajtani, és így teljesen más-honnan kezdhettem hozzá a terroristák likvidálásának, mintha ügyesebb lettem volna! Egyébként a játék hat egymással összefüggő küldetésre épül, több mint huszonnégy pályán kell keresztülkavarnunk, míg végül sikerül kideríteni, mi a fene is történik Freeport City-ben.

Visszatérve a grafikára, és most eltekintve a normális városi környezettől, akad itt más érdekesség. Azt most nem sorolom fel, hogy milyen technikai változtatások történtek (egyébként jó pár), inkább beszéljünk érthető dolgokról. Itt van például a fegyverek szemet gyönyör-

ködtető kidolgozottsága és animációja, ami mellesleg nagyban befolyásolja a váltást is (például a „mesterlövész puska” másodpercekig hajtogatódik ki és be). Durvább vizekre evezve, szinte öröm nézni, ahogy az ellenfelek megsérülnek. Az egy dolog, hogy látható seb keletkezik ott, ahol eltrafáltuk, de külön elhalálzási mozgáskultúrájuk van, attól függően, hogy hol kapják a halálos lövést. A hullák egyébként eltűnnek a pályáról – ez előtt megdöbbenve állunk, érthetetlen –, úgyhogy érdemes még időben átkutatni. Apropos átkutatás. Visszahozták a „Use” funkciót a játékba (ilyen sem volt a Quake-ekben), azaz az ajtók nem automatikusan, hanem gombnyomásra nyílnak, és a muníciót sem úgy szedjük fel, hogy megtapossuk a halott ellenséget (eltelt egy kis idő, míg erre rájöttünk). Ez azok számára lehet fontos, akik Quake 2-es CFG-jüket akarják élesíteni: többé-kevésbé működik, ha jól van megírva, akkor csak ki kell egészíteni egy-két dologgal.

Az szinte már természetes, hogy továbbfejlesztették az intelligenciát. A túsok például sosem látott pontossággal rohannak a puskacsó elé (természetesen nem szabad lelőni őket), míg az ellenfelek a szituációnak megfelelően próbálnak viselkedni (megbújnak, ha komoly sebet kaptak, inkább csapatban támadnak stb.). Ami még nagyon tetszett, az az interaktivitás. Működnek a pénzkidó automaták, a pénztárgépek, a fiókok, és ott van a központi számítógép, amellyel ki-bekapcsolhatjuk az ajtókat, lekérdezhethetjük a nagy széf kombinációját és a PIN kódunkat is, valamint különböző utasításokat adhatunk neki parancssor üzemmódban (állítólag itt nagy easter-eggek vannak elrejtve!).

A Sin tehát számos új elemmel gazdagítja az „én ölk”, azaz a first person shooter kategóriát, bár az is igaz, hogy ezek egyike-másika – még ha kissé primitív formában is – ismerős lehet a Duke-ból. A látottak alapján valószínűleg nagy sikert arat majd, ha sikerül megtartani a színvonalat az egész játék során (lásd a közepén erősen „leülő” Unreal esetét) – erre azonban a Ritual garanciának tűnik. Meglátjuk ősz derekán.





Carmageddon 2

CARPOCALYPSE
Now

MAX IS BACK!

Mr. Chaos

Ha van játék, amit egy emberként vár a szerkesztőség, az a Carmageddon 2. A novemberben megjelenő második rész – innen úgy tűnik – felülmúlja önmagát, hiszen a készítőik mindennel felszerelték, mi szem-szájnak ingere.

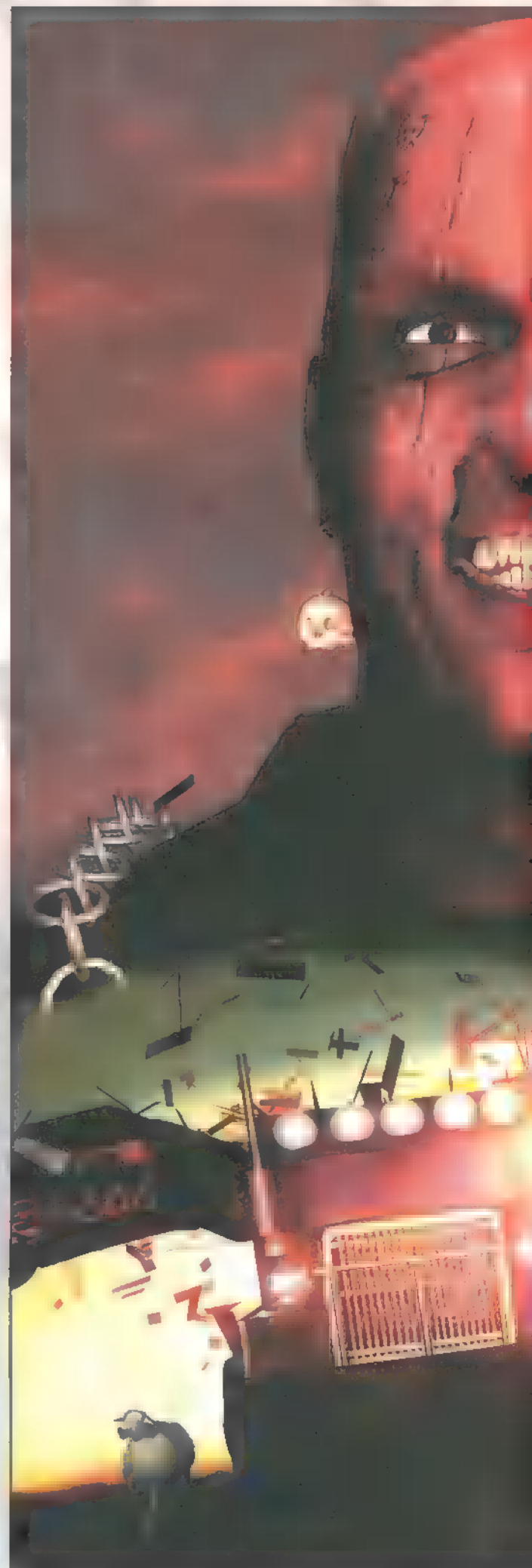
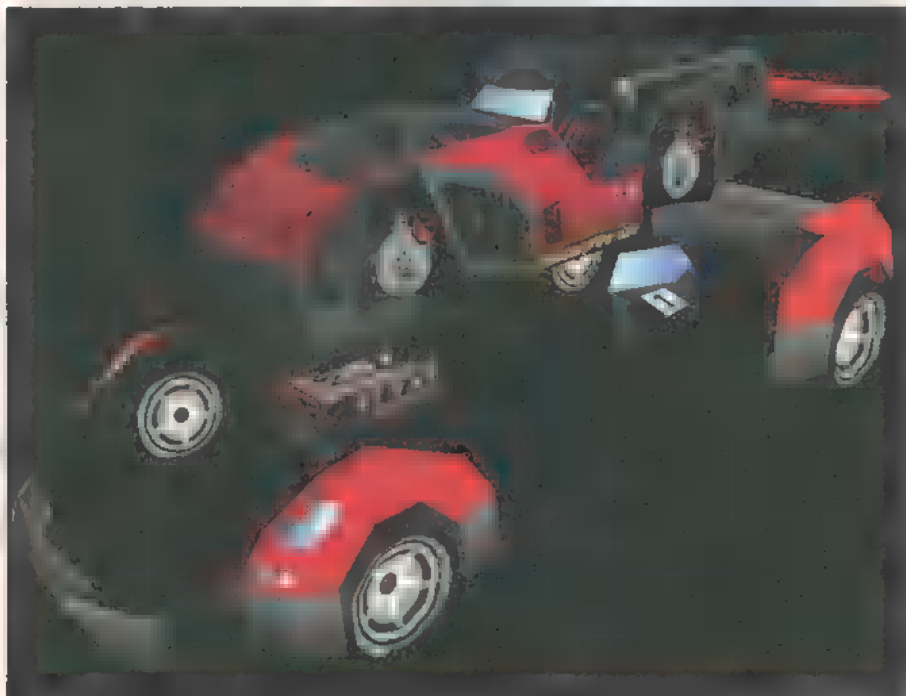
Méltán nevezhetjük a tavalyi év legbotrányosabb játéknak: ■ Carmageddon Németországban a feketelistán tanyázott mindaddig, amíg ■ szétmálló gyalogosokat vérmentes robotokkal nem helyettesítették, Angliában pedig a vér kimondottan piros színét zöldre cserélték (ettől persze még mindenhol hódított ■ játék, ha hivatalosan nem is, hát a fekete- vagy szürkeimportok piacán). Télen újra fellángolhat a parázs vita,

vajon milyen hatással van ■ brutális számítógépes játék ■ fiatalokra: jön a Carmageddon 2!

Mivel már elmúltunk 18 évesek, nyugodt lelkiismerettel várjuk a Carpoolypse Now alcimre hallgató folytatást, ami ha lehet, még brutálisabb, még véresebb és még embertelenebb. Hihetetlen, milyen ördögi elszántással hozták létre a gyalogosok poklát, milyen fanatizmussal alkották meg azt ■ mesterséges intelligenciát, amely csak tovább fokozza a játékos adrenalin

szintjét. Menekül ■ piszok? Nehogymá' megússza! Nosza, utána, gyaluljuk ■ népet!

A Stainless Software új 3D motort fejlesztett: ennek köszönhetően szebb lett a grafika, és természetesen alpból támogatja ■ 3D kártyákat a Direct 3D-n keresztül. Mielőtt még elfogultsággal vádolhatnátok (ami természetes, mert Carma-hívő vagyok), gyorsan hozzáteszem: az eddig látott képek alapján ötletesnek tűnik ugyan a grafika, hihetetlenül jók a véres gázolások és autó-



játék válik sikeressé, ha grafikája nem elég ütős, ám Carmánál mindenképpen a játékmenet a húzós, s így nem hiszem, hogy süllyesztőben végezné.

Sokat változtattak a fizikai modellezésen: az autók nemcsak összenyomódnak, hanem meghajlanak, darabjaikra hullanak szét, akár ketté is szakadhatnak, s a roncsok szikrázva zötykölődnek tovább az úton (még a motort is kipöckölheted az ellenfél kocsijából) – természetesen az ablakok is bezúzódnak (az utolsó, ami átvillan Max Damage agyán, mikor frontálisan ütközik egy buldózerrel, az a szélvédő!). Mondanom

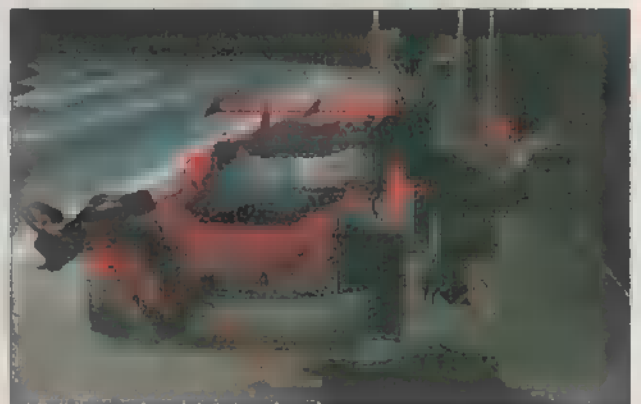


sem kell, hogy vérbő ötlettől vezérelve új gépjárművek is helyet kapnak az „Autokalipszisben”: ilyen például a kombáj, amely helyes kis csomagocskába hajtogatja a szalmalángéletű gyalogosokat, vagy ■ szárny nélküli repülőgép – az ultimate megoldás egy húsdaráló lesz!

A gyalogosok is alapvető változásokon mentek keresztül (és még miken fognak, ha áthajtasz rajtuk!): mostantól poligonokból állnak, azaz a karok és a lábak külön életet élhetnek. Szegény gyalogbéka, áthajtasz a nagylábujján, s ha visszafordulsz, láthatod, amint fél lábon ugrálva fedezéket keres. Találkozhatsz újabb állatokkal, mint például kutyákkal vagy birkákkal, valamint újdonsült helyzetekkel: ■ gyalogosok megállnak a kereszteződésekben a piros lámpánál, s az utakon „civil” gépkocsik is közlekednek majd! A pályákon is javítanak, elsősorban ■ szülő játékosokon: még több elpusztítható elemmel találkozni, lesznek liftek, felhúzható hidak, csapdák, de beszállhatsz majd Forma 1-es vagy atlétikai versenyekbe! A felvehető power-upok tovább bővülnek eldobható aknákkal, kinyitható kocsiajtókkal (!), ha pedig végképp begőzöl az agyad, gázolajjal lelocsolhatod az ellenfelet, a gyalogosokat vagy az állatokat – hátha begyullad az ipse, ha bekapcsolod a jó öreg afterburnert! A tavalyi botrányokat és betiltásokat elkerülendő, az SCi máris két verziót készített: ■ „finomított” kiadásban ezúttal zombik lesznek a dublőrök.

Finomítottak az Action Replay funkción, elmentheted a legjobb húzásaidat, triplaszaltóidat és gyalogosgázolásaidat. Ja, és sok más hálózati megoldáson kívül végre Interneten is játszható lesz! A Win95 és Win98 alatt futó játék minimális gépígyénye Pentium 166 32 mega RAM-mal, ha van 3D gyorsítód, egy P133-assal is megelégszik. 3D kártya nélkül viszont csak 320x200-as felbontást ígérnek ■ fejlesztők.

PC-X





WarGames

„SHALL WE PLAY A GAME?“

Schuerue és Sam. Joe

Sokaknak nem jelent semmit a cím, ellenben egy sereg vén rókának kedvenc mozi-ja volt a 80-as években. Sok-sok filmhez hasonlóan nem kerülhette el a sorsát, feldolgozták, és játék készült belőle.

Maga a játék ■ film után húsz évvel játszódik, ■ főszerepben továbbra is David Lightman. Barátunk tudásának elismeréseként a NORAD-nál kapott állást, a WOPR főprogramozójaként. Két feladattal bízták meg: egyrészt tovább kell fejlesztenie ■ gép mesterséges intelligenciáját, hogy az különbséget tudjon tenni ■ valóság és ■ szimuláció között, illetve az olyan behatolások ellen kell védelmet készítenie, mint amelyet ő is elkövetett egykoron. A WOPR feladatköre bővült, már nemcsak az ICBM-ek indítását kell ellátnia, de automatizált fegyverek széles arzenálját is felügyelnie kell. A szimulációk során azonban újra előkerül a programhiba, és Joshua azt hiszi, hogy az új eszközökkel megnyerheti az általa valódinak hitt háborút.

Az emberek – NORAD fedőnév alatt – és az általuk vezetett harci járművek állnak szemben a robotokkal és hatalmas harci automatákkal földön, vízben és levegőben is. A végleges verzióban több mint száz különböző egységet ígérnek a készítőik. Ebből a nálunk járt erősen béta – 4 küldetés – verzióban csak néhányat vehettünk használatba. Érdekes, hogy ugyan a két oldal eszközei teljesen különböznek kinézetben, de jellemzőiket tekintve közel azonosak. A játék irányítása a már megszokott Command & Conquer metódust követi. Első ránézésre a grafika a szokványos izometrikus 3D, de ha elkezdjük birizgálni az egeret, akkor hamar rájövünk, hogy bizony úgy forgatjuk ■ tájat, ahogy akarjuk, a kamera nézőpontját is kedvünk szerint állíthatjuk, illetve bizonyos határok között a zoomot is változ-

tathatjuk, azaz a táj „valódi” 3D. Nagyon kellemesen lehet taktikázni az egységeink mozgatásával, hiszen így rengeteg tereptárgyat használhatunk fedezékként.

A legjobban az erdők tetszenek – bár a játék során hatféle tereppel lehet majd találkozni az alpesitől a dzsungelen át a nagyvárosi környezetig –, amíg a gyalogos egységek simán át-sétálnak a fák között, a járművek már nem férnek el. Érdeemes megjegyezni, hogy ugyan a játék remekül elvan 3D-gyorsítókártya hiányában, de

WarGames „ki kicsoda”:

NORAD: North American Aerospace Defense Command (Észak Amerikai Légvédelmi Parancsnokság)

WOPR: War Operation Plan Response (Háború Művelet Terv Reakció) – szuperszámítógép, melyen a NORAD védelmi rendszere fut, ezzel párhuzamosan háborús helyzetek modellezésére használják

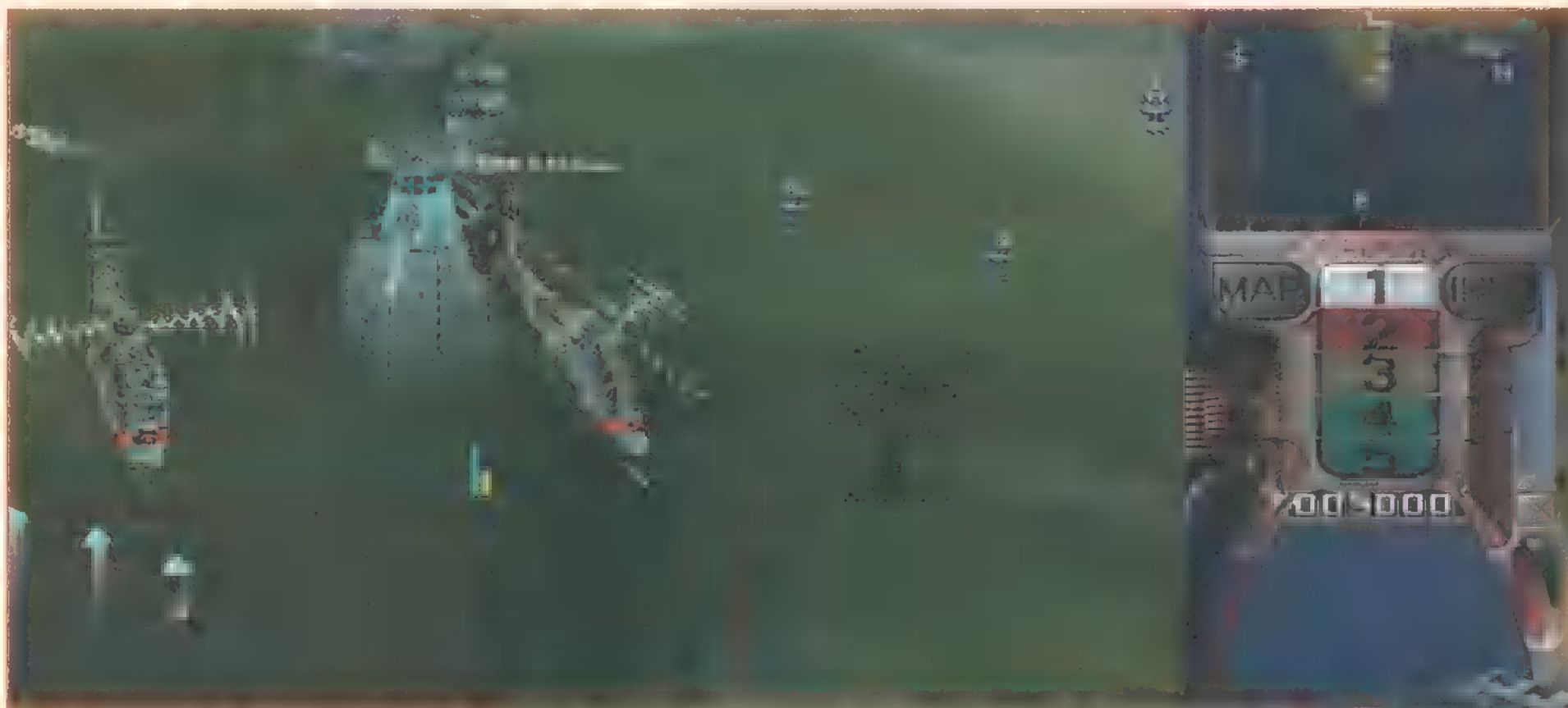
ICBM: Intercontinental Ballistics Missile (Interkontinentális Ballisztikus Rakéta) – nukleáris töltetek célba juttatására használatos tömegpusztító fegyver

Dr. Steven Falken: ■ WOPR rendszerének egyik kifejlesztője, a mesterséges intelligencia kifejlesztésének úttörője

David Lightman: középiskolás, hacker – sikerrel tör be a WOPR-ba, s meg van győződve arról, hogy az asexuális reprodukció (szaporodás sex nélkül, bővebb info a biológiaórán szerezhető) a biológianára feleségének ötlete volt

Joshua: 1. Joshua Falken, Dr. Steven Falken gyermeke, ötévesen autóbalesetben az életét vesztette. 2. Dr. Steven Falken titkos jelszava, mely a rendszerben elrejtett „hátsó ajtó” módszer segítségével átjuttatja a használóját az esetlegesen később ■ rendszerbe kódolt biztonsági procedúrákon. 3. A filmben magát a WOPR-t ■ nevezi így David és Dr. Falken.





használata, de használata nélkül sokkal kisebb határok között lehet csak állítani a nagyítást. A játék „kétszintű” ködöt használ. Azokon a területeken, melyeken még nem jártunk, összefüggő „tejföl” tölti ki a képet, míg ott, ahol már jártunk, de most éppen kívül esik az egységeink látóköréből, csak halvány ködfátyol lebeg, így látjuk a tereptárgyakat, de mit sem tudunk az esetleg éppen ott megbúvó ellenfélről.

Az irányítással, építkezéssel ellentétben az erőforrás gazdálkodás szakit a hagyományokkal: nem nyersanyagokat kell bányászni vagy adót szedni, hanem az ellenfél pénzét elhappolni. Itt lép a képbe a legfontosabb egység, a hacker, aki szépen odasétál a saját vagy az ellenfél elfoglalt számítóközpontjához, és pillanatokon belül dőlni kezd a lé. A hacker dudák azonban nemcsak a pénzszerzésben verhetetlenek, de ve-

lük lehet az újabb egységek terveit „beszerezni” az ellenféltől, de némi virusterjesztés sem idegen tőlük.

Számos termelő és védelmi épület emelhető, újítként azonban az ellenfél létesítményeit is el lehet foglalni, így stratégiai előnyökre



Ha valaki
éjjel-nappal
az Interneten lóg,
nem mindegy,
milyen a vonal!

DataNet
Internet-szo

1023 Budapest, Zsigmond tér 10. • info@datanet.hu
Tel: 345-8888 • Fax: 345-8899 • www.datanet.hu



A filmről:

Az időpont a 80-as évek eleje, a helyszín az USA, javában dúl a hidegháború. Számos ICBM lapul a rejtett silókban, készen arra, hogy gyilkos rakományát percek alatt az ellenségre zúdítsa. Egy olyan gyakorlaton, ahol az indítást végző tisztek azt hitték, hogy valóban éles riasztásról van szó, kiderült, hogy zömük lelkiismereti okokból egyszerűen képtelen az indítási parancs végrehajtására. A hadvezetés úgy döntött, hogy ezért a kilövés folyamatát automatizálja, így a WOPR emberi beavatkozás nélkül képes kilőni a Minuteman III ICBM-eket.

Hősünk, David Lightman erről mit sem tud, lévén semmi köze a felső hadvezetés csip-csup ügyeihez. Középiskolába jár, negyeddollárosokkal eteti az olyan játéktérmi szerentyűket, mint a Pong, Space Invaders vagy Pac Man. Amikor egy magazinban a „Protovision” hamarosan megjelenő új játékaikról olvas, fejébe veszi, hogy még a megjelenés előtt megszerzi azokat és megpróbál bejutni a rendszerükbe. Annak rendje és módja szerint be is jut a rendszerbe, mi több, megtalálja a hön áhított játékokat. Kezdetnek megpróbálkozik a „Globális Termonukleáris Háború” címet viselővel, természetesen a „rossz fiúkat” választja a két oldal közül – ha nem világos valakinek: jelen esetben a Szovjetuniót. A NORAD-ban viszont tapasztalniuk kellett az uraknak, hogy valaki kívülről betört a rendszerükbe, és támadási szimulációt táplált be. Barátunkat hamarosan letartóztatja az FBI. Még valahogyan ki

és hálózati játékokban dühtől lila ellenfelekre lehet szert tenni egy-egy sikerültebb hódítással. Kellemes hangulati elem, hogy a különböző egységeink üzenetei nem rádióan érkeznek hozzánk, hanem e-mail-ben.

A kezelés ugyan nem okozhat gondot a harcedzett stratégáknak, de a játék számos egyedi megoldását nekik is ki kell ismerni. Külön oktató küldetések ugyan nincsenek, de az első missziók mindkét oldalon fokozatosan vezetnek be az egységek irányításába, fejlesztésébe és az egyéb apróságokba.

A WarGames-szel a stratégiák szerelmesei egy igen kidolgozott, szép játékot kapnak, a megunhatatlanságáról pedig számtalan küldetés és a hálózati játék lehetőség gondoskodik.

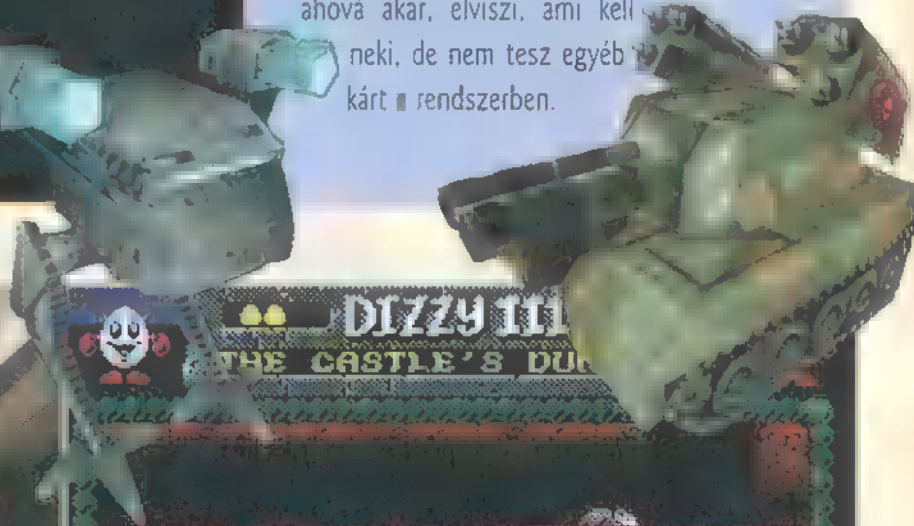
Azok számára, akik játszanak vele – hiszen az újság megjelenésekor már a boltokban lehet a ware – újfent csak javasolni tudom a film megtekintését.

PC X



is mászhatna a slamasztikából, amibe került – az FBI szentül meg van győződve róla, hogy David orosz kém –, de van egy apró probléma. A WOPR nem hagyta abba a játékot, amikor David megszakította a kapcsolatot a géppel... Nem folytatom tovább a történetet, mert érdemes megnézni a filmet. Érdemes szemügyre venni olyan elfeledett számítógépeket, mint egy TRS 80-as, hozzá tartozó 8 (!) inches floppy drive, vagy az olyan modem, amibe a telefonkészülék kézi beszélőjét kellett belenyomni (egyes megáttakodott rendszergazdák „akusztikus csatoló-nak” becézik az ilyesmit). Nem utolsó sorban pedig bemutat egy szimpatikusnak nevezhető hacker magatartást: az igazi hacker nem rombol. Bejut oda,

ahová akar, elviszi, ami kell neki, de nem tesz egyéb kárt a rendszerben.



A WarGamest egy „családias hangvételű” sajtótájékoztató keretében mutatta be (az Ecobit Kft. szervezésében) a fejlesztő Interactive Studios képviselőjében Philip Oliver. Az Oliver testvérek nem most kezdték a szakmát, olyan játékok „fémjelzik” őket, mint a Ghostbusters II, vagy a Dizzy sorozat – a kis „kezelőbas” tojás kalandjai minden népszerű 8-bites gépre megjelentek. Sinclair Spectrumon négy folytatásra emlékszem, a maga idejében csúcsnak számított ez a platformjáték.

Dominion



SOKADIK VARIÁCIÓ

A Dominion ■ „Quake-gyártó” John Romero új cégének, az Ion Storm-nak első játéka. Mentségükre szóljon, nem teljesen saját fejlesztés, ugyanis annak idején ■ 7th Level égisze alatt készült, az Ion Storm csak megvette a jogokat a befejezésre és a terjesztésre. Igazság szerint a program már múlt nyáron majdnem készen volt, azóta saját ötleteit vitték bele a játékba.

Összesen négy hadjáratot vezethetünk, vagyis minden fajjal egyet. Az emberek (mint minden hasonló játékban) az átlagos tulajdonságú szereplők, mind az egységek árát, az építési időt, a páncélzatot és a fegyvereket tekintve. A Scorpok gyengébbek, de ennek megfelelően olcsóbbak is, vagyis náluk inkább a tömeg van a hangsúly, nem

az egyes egységek tulajdonságain. A Mercek drágák, páncéljuk gyenge, de fegyvereik erősek és a Widow Maker használatával (kb. ugyanazt csinálja, mint a Dune 2-ben a „festő” tank, vagyis átállítja az ellenséget a mi oldalunkra) vilámgyorsan megfordítható a csata állása. Az utolsó faj a Darken, akiknek a páncélzatuk erős,

de minden másban átlagosak.

Az előbbiekből úgy tűnhet, hogy meglehetősen különbözőek az egyes fajok, de erről szó sincs. Mindenkinek ugyanolyan egységei vannak, amik csak ■ nevükben, ■ grafikában és nagy néha egyes speciális tulajdonságokban különböznek egymástól. Az épületeknél még a nevek is ugyanazok. Minden fajnak egyetlen különleges egysége van, ami lényegileg

Pelace

más, mint a többi. Az embereknél ez az M-Cat, ami képes ■ közeli ellenséges egységeket lebénítani egy időre. A Darkeneknél a Cloaker láthatatlanná képes tenni a saját egységeket, amíg azok nem használják



fegyvereiket. A Mercek Widow Makeréről már volt szó. ■ Scorp Digger meg néhány gyalogost képest elvinni ■ pálya bármely, már felfedezett részére a föld alatt. Ennyi. Ez édeskevés egy Starcraft után, ahol szinte két egyforma egységet nem lehetett találni. Ráadásul nagyon idegesítő volt, hogy ha ■ második CD-n lévő két fajjal akarok játszani, a játékot akkor is csak az elsőről lehetett elindítani.

Azért akad néhány újítás is ■ programban. Például jó ötlet, hogy mérnökeinkkel vírust telepíthetünk az ellenséges épületekbe, és az utána részben vagy egészben minket támogat (pl. ha ■ Colonyt megfertőzzük, akkor az ezután épített gyalogosok hozzánk tartoznak). Természetesen a mi épületeinkbe telepített vírust a mérnökkel hatástalanítani is lehet. Elfoglalni is csak úgy tudunk egy épületet, ha az előzőekben már megfertőztük azt.

A grafika – finoman szólva – nem túl szép. Úgy önmagában nincs túl sok baj vele, de egyszerűen nem elég részletes és semmi újat vagy érdemlegeset nem hozott a real-time stratégiák piacára. Nincs meg benne az ■ különlegesség, mint ami a Total Annihilation-ban vagy a Starcraftban volt. A hangokkal nem volt problémám, de ez sem kiemelkedő. Maga a játékmenet pedig egyszerűen olyan, mint az eddig megjelent többtucatnyi C&C-klón bármelyike. Egyáltalán nem vagyok elájulva ■ programtól, a híresztelések hallatán valahogy többet vártam. **FX**

CPU/RAM: P166, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95, NT4.0
X-TRA: N/A

C&C-KLÓN. IGENCSAK KÖZEPES MINŐSÉGBEN. SEMMI ÚJAT NEM NYÚJT.

EIDOS INTERACTIVE
H&H'92 KFT.
TEL.: 457-3827





Settlers III

SZAPORODJATOK – NÉPESÍTSÉTEK BE A FÖLDET!

Pelace

Stratégák, talpra fel, nyomás Red Bullért a közértbe! Lehet felkészülni az újabb álmatlan éjszakákra: ősszel ismét feltámad majd a Settlers-láz, ugyanis akkorra ígérik a harmadik rész megjelenését.

A történet szerint a három nép istene, Jupiter (rómaiak), Horus (egyiptomiak) és Ch'ich-Yu (ázsiaiak) sajnálatos módon nem egészen azzal foglalkozik, amivel kéne, hanem csak élvezzi az életet. Ez az istenek istenének nem különösebben tetszik, ezért elküldi hozzájuk személyi titkárát, aki rájuk dörren, és versenyt hirdet népeik között: csak ■ kerülheti el a szörnyű büntetést, aki győzelemre vezeti népét a másik kettővel szemben. Az istenek gyorsan elkezdnek megfelelő vezető után kutatni saját népük körében... és megtalálják Téged.

Így összesen három kampány lesz majd a játékban, a második résszel ellentétben remélhetőleg ezek nem lesznek annyira könnyen megunhatóak. Ezen kívül sok más újdonságot is fel lehet majd fedezni a játékban, például az összes karakter és animáció 3D-ben lett megtervezve. Maga a játék nem lesz teljesen 3D-s, de

a 150 karakterhez összesen 40.000 animációs fázis tartozik, ami a változatosságot garantálja. Természetesen a készítő külön hangsúlyt fektettek arra, hogy megőrizzék a Settlers-emberkék „sármját” és aranyosságát. Végre ■ különböző fajok emberkéi nem lesznek teljesen egyformák, mert ugye-bár az épületek eddig is más-más voltak az eltérő fajoknál (ez



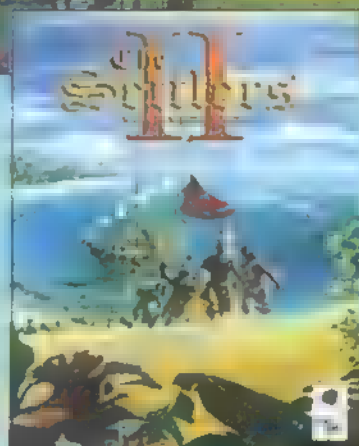
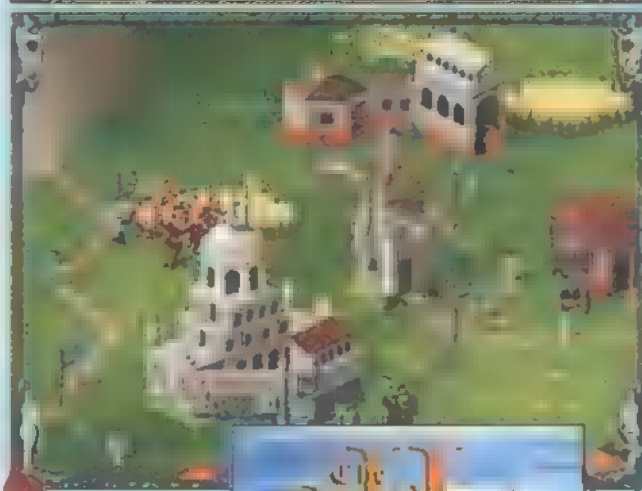


most sem változik), de mondjuk egy kínai és egy viking munkás teljesen ugyanolyan volt, csak ruhájuk színe különbözött. Ennek most vége és minden fajnak teljesen egyedi tagjai lesznek. Összesen mintegy 30 különböző foglalkozású emberkével játszhatunk (fajonként, természetesen), amik közül már sok ismerős lesz az előző részekkel játszóknak, de akad majd néhány teljesen új is.

A leglényegesebb változás azonban ■ hadsereggel kapcsolatban lesz. Sokkal több típusú katona áll majd rendelkezésünkre, mint például íjászok, dárdások, fejszések, karddal felszerelt gyalogosok és persze a különböző gépezetek is. Ami ■ legfontosabb, ezen egységeket már közvetlenül irányíthatjuk akár egyesével is, nem csak áttételesen. A hajók száma is jócskán megnőtt, hiszen összesen ötféle bárka áll majd szolgálatunkra, amelyekbe akár egyesével is pakolhatjuk ki-be az embereket. Az 5 hajóból kettő civil, míg a maradék három katonai célokat szolgál. Az isteneknek bizony templomot is kell építeni (egyiptomiaknál ez például egy piramis), különben meglehetősen haragosak lesznek. Ezekben a papokkal áldozatokat is be kell mutatni annak érdekében, hogy megőrizzük ■ saját istenünk jóindulatát. Ha ez nem sikerülne, akkor néhány sorscsapás és járvány lesz a „jutalmunk”. Átvezető animáció-előzetest még nem láttunk, de a Blue Byte-ot ismerve azokban sem kell majd csalódnunk.

Külön Settlers III Internet szervert helyeznek majd üzembe, amin a nap 24 órájában mérhetjük össze erőnket a világ más tájain leledző emberkével – ugyanitt rendeznek majd különböző versenyeket is. Ha sok győzelem áll majd mögöttünk, akkor a nyilvántartott rangunk is szép lassan növekedni fog. Természetesen a helyi hálózatok is alkalmasak lesznek a különböző összecsapásokra.

Sajnos kipróbálható demót még nem láttunk, csak egy önmagával játszó kis játékrészletet (rolling demo). Első ránézésre meglehetősen furcsa volt az összkép, mert hiányoztak a Settlersből már megszokott utak és szállítóemberkék. Nem tudom, hogy ez a véglegesben is így lesz-e, de elsőre csak nagy kavalkádnak tűnt az egész. Ha így marad, akkor viszont végre megszűnnek majd a forgalmi dugók, amik egy-egy helyen visszavetették a gazdaságot. Abból ítélve, amit mi láttunk, biztos siker lesz a Settlers III, már csak az elődök híre miatt is. A grafika még gyönyörűbb lett, ■ harc fejlődése miatt pedig remélhetőleg sokkal játszhatóbb lesz az egész játék. **PC-X**



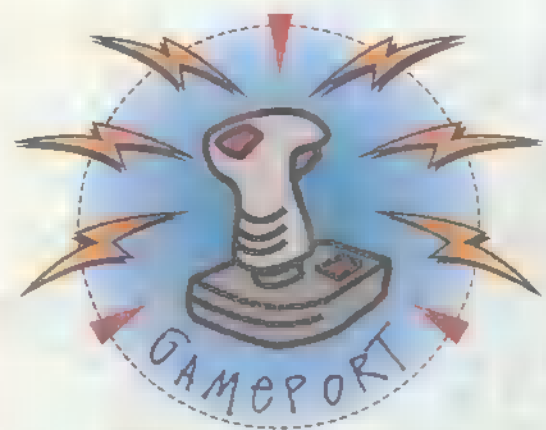
Settlers történet

A sorozat első tagja 1991-ben jelent meg és már akkor is mindenki a szuper részletes grafikáját dicsérte (itt balra a két kép). A lényeg ugyanaz volt, mint a folytatásokban, vagyis fel kellett építeni egy működő gazdasággal rendelkező falut, miközben az ellenfelet ebben minél inkább hátráltatni és a végén katonákkal lerohanni kellett őket. Azt hiszem, elég jól jellemzi ■ játékot, hogy a gépigénye egy 386-os volt 4 MB RAM-mal és 5 MB szabad lemezterülettel.

A Settlers II 1996-ban látott napvilágot: feljavított grafikával, de nagyrészt hasonló játékmennel (lenti kép). Itt már több néppel találkozhattunk, de küldetésorozat csak a rómaikkal játszhattunk és sokak szerint még az is sok volt a nyolcadik pálya környékén (tény, hogy egy idő után kicsit unalmassá váit a dolog). Ennek ellenére sok rajongót szerzett magának világszerte, és '96 egyik legjobb játékának kiáltották ki.

Nosztalgizásképpen feltettük a CD-re a Settlers I és II játszható demóját – have fun!





Colin McRae Rally

MEGHALT A KIRÁLY, ÉLJEN A KIRÁLY!

Sam. Joe

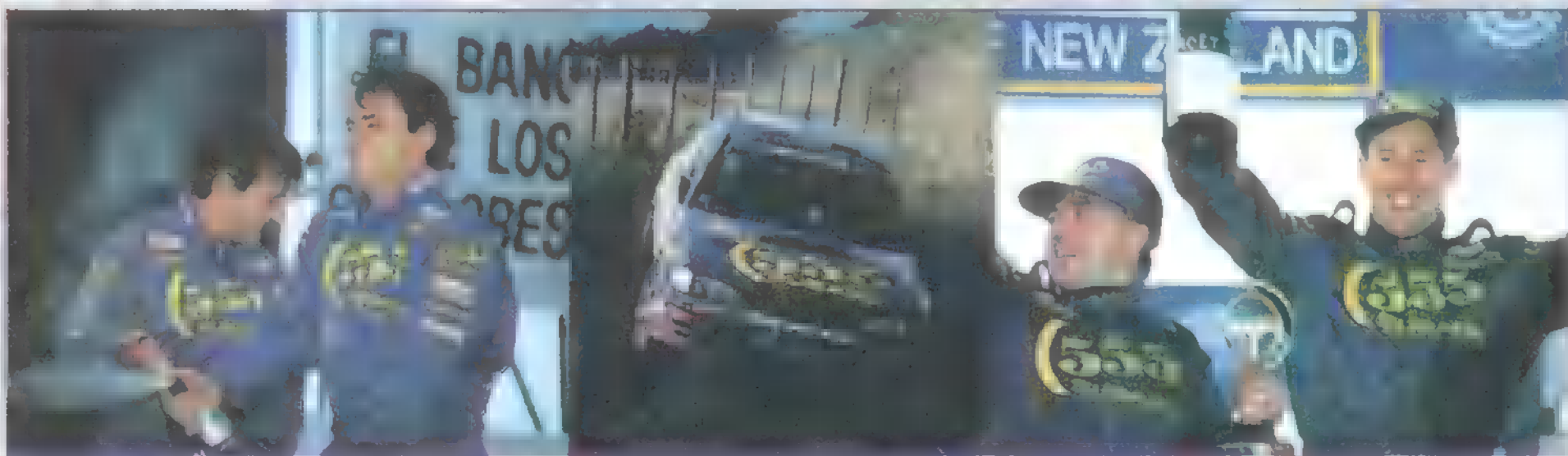
A Rally műfaj koronázatlan királya PC-n az International Rally Championship volt az Europress-től... egész mostanáig. Ugyanis hamarosan megjelenik a Colin McRae Rally a Codemasters gondozásában.

Számomra az autóversenyzés királya a rally. Ez az igazi autózás! Saras-poros úttalan utakon száguldani nyaktörő tempóban úgy, hogy urald is a gépet. Ha hibázol, akkor már repülsz is a fák közé vagy egy vízmósás mélyére. Itt nincs védelmező kavicságy, hogy megfogjon, ha kisodródasz. Csak csontrepesztő fatörzsek, karosszériazúzó partoldalak. Akinek volt szerencséje már belülről megtapasztalni egy ilyen versenyautót, vagy látni egy fedélzeti kamera képét, az tudja, hogy micsoda bődületes tempóval tudnak elhúzni az út két oldalát szegélyező fák, melyek gyakran csupán karnyújtásnyira vannak a bent ülőktől. Ezt a bődületes lendületet adta nagyon jól vissza a bevezetőben már említett IRC. Mérget vennék rá, hogy a Colin McRae Rally készítői töviről-hegyire ismerik ezt a játékot, mert az előzetes – melyet volt szerencsénk kipróbálni – tanulsága szerint megtartották az erényeket, de minden olyan hibát, amit valaha is felröttünk neki, kijavítottak. Végre nincs utat szegélyező, de láthatatlan fal, melyről visszapattantunk ugyan, de sosem lehetett pontosan tudni, hogy hol van – bátran lesodródhatunk az útról, legfeljebb kicsit lerongyolódik az autó.

A „kód mesterei” változatos terepeket alkottak, autózhatunk havas-síkos hegyi pályán, felverhetjük a port a sivatagban, esős-saras, cuppogós földutakon kenhetjük össze a verdát a felismerhetetlenségig. Az autó viselkedése fenomenálisan valóságos, az eltérő útviszonyokra úgy reagál, ahogy az a Nagykönyvben meg van írva. A hangok bődületesen jók, teljesen más-képp szólnak a gumik a különböző burkolatokon. Ha nem vigyázunk rá, akkor sérül a gép, horpad, törik, lógnak a karosszéria elemei. Ha gonoszak vagyunk az autónkhoz, akkor bizony „meg is hálálja”: oldalra húz

a kocsit, énekelni kezd a váltó, hörög a turbó, a váltó kidobálja a sebességeket.

Minden etap után visszajátssza a gép a ténykedésünket. Mindig megnéztem a replajt, mert rendkívül látványos: olyan apró részletek látszanak és működnek, amit az ember nem is vár. Ha kézfékes „rendőrkanyart” csinálsz,





akkor a visszajátzáskor látod, amint az első kerekek még kaparnak, de blokkolnak a hátsók. Az, hogy működnek ■ féklámpák, nem újdonság, de én még működő tolatólámpát nem láttam semmilyen szimulációban! További grafikai látványosság, hogy koszos, havas, saras, poros lesz az autód. Ha ■ levegőbe emelkedsz az ugratóknál, akkor lóg a futómű, elfordulnak kanyarodáskor az első kerekek. Egy izmosabb „találkozáskor” pókhálósra törik a szélvédő, betörnek a lámpaburák. Ezer és egy piciny részlet, ami meglepően valóságos.

Két aprónak tűnő, de a versenyzésben nagyon fontos újdonság, hogy a kanyarokat immár egy tízfokozatú skálán besorolva mondja be a navigátor, és nem csupán négy, kissé semmitmondó névvel illeti őket. Nagyon kellemes, hogy ■ bonyolultabb kanyarkombinációknál nemcsak a közvetlenül előttünk lévő, hanem az azt követő kanyarról is tudomást szerzünk. Egyrészt a már említett mitfahrer bemondása révén, másrészt ki-be kapcsolható az ■ szolgáltatás, hogy a bemondás mellett megjelenjen egy tábla képeben ■ következő kanyar infója. A táblán látható nyíl a kanyar ívének megfelelő, de az alapszíne is

változik ennek függvényében (a legenyhébb kanyarulat zöld alapszínű, ■ legélesebb vörös). Ha a kanyar után, ami felé közeledünk, közvetlenül egy újabb vár ránk, akkor annak a táblája is megjelenik az első felett, csak éppen halványabban, s ha az elsőt áthaladtunk, akkor ■ második tábla kitolja azt. Zseniális megoldás.

Mit kínál még ■ program? Természetesen ■ beszerzett sérülések szervizelését, Colin McRae-féle rally sulit, nyolc különböző, 300 lóerő körül teljesítő autót, és nagyon-nagyon élvezetes szimulációt. Valamikor késő ősze ígérik. PC X



Fifth Element

FÉLELEM, EZ CSAK EGY FÉL ELEM

El Capo

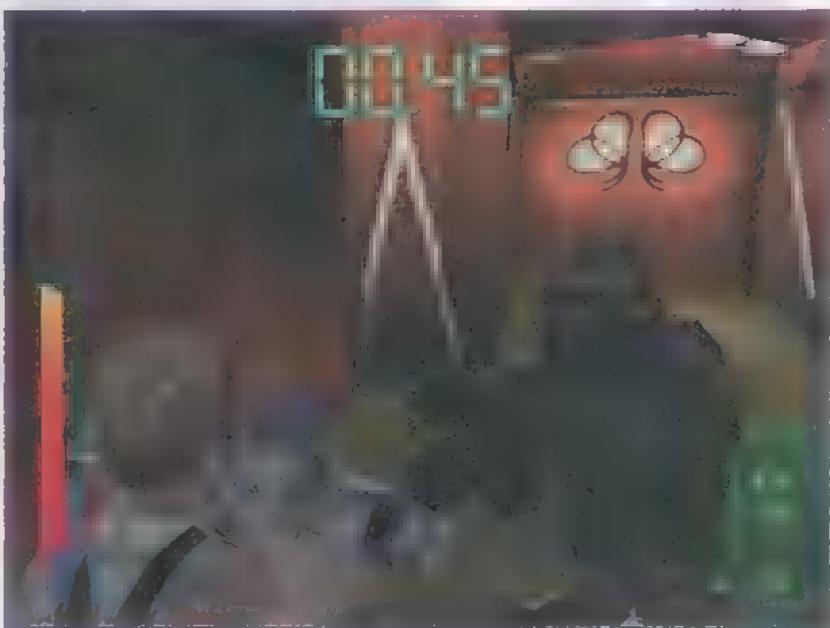
Az Ötödik elem a sci-fi világ kétségkívül jelentős filmalkotása, bár utópisztikus képe nem biztos, hogy a fiatalabb korosztály számára is egyértelmű volt. A francia Kalisto és a Gamont közösen készíti a film számítógépes változatát.

Nekem az egyik kedvencem ■ film. Különösen tetszik a rendező paradox felfogása egy sci-firől, ugyanis sokszor kiröhögi ezt ■ stílust, néha pedig tágra nyílt szemmel nézi, mint egy gyerek. Ennek ismeretében kétkedve álltam hozzá a játékhoz: nem igazán repesem az ötlettől, hogy egy ilyen remek filmet akciójáték formájában lássam viszont.

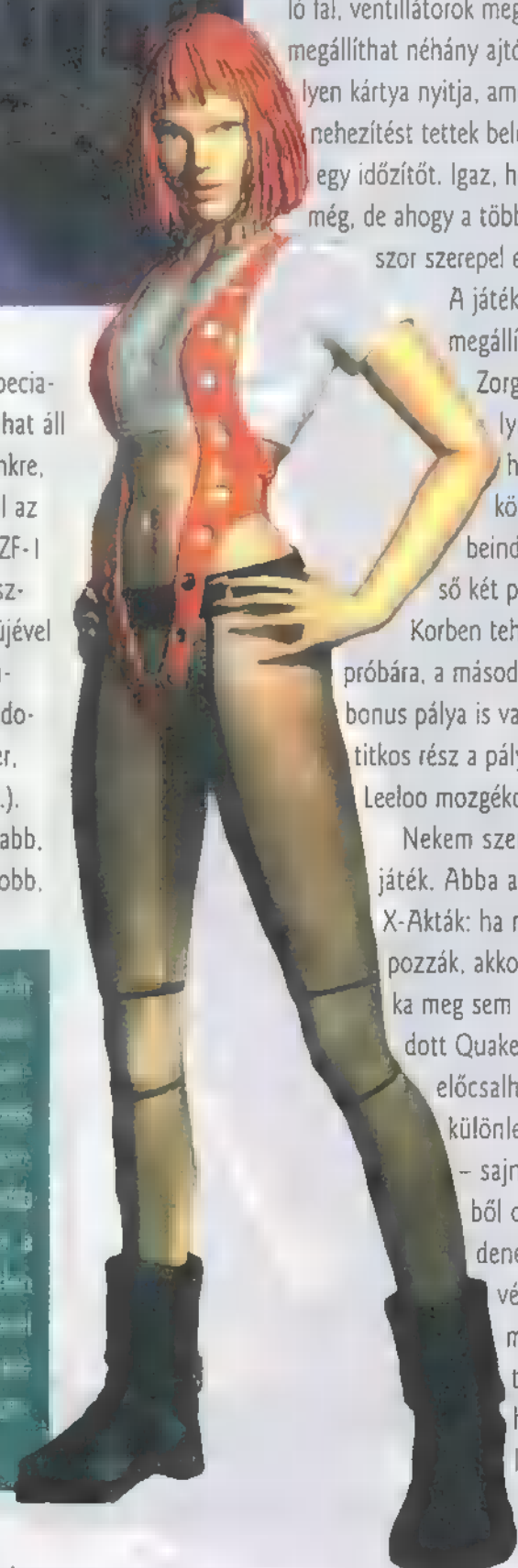
A játék technikai megoldásaiban nem támadható. Mindent összetörhetünk a pályán, a szereplők mozgása remek, a hátterek teljes mértékben megegyeznek a filmbeli New Yorkkal. Sikerült Jean Giraud, alias Moebius, a híres képregény rajzoló által megálmodott világ visszaadása a játék folyamán. E siker nagy része annak köszönhető, hogy a munkában segített Moebius lánya, aki együtt dolgozott a Kalisto grafikusával. A két irányítható karakternek egyen-

ként írtak 15 különféle mozgási animációt. Ez nemcsak ütés vagy rúgás, hanem ugrás és futás is lehet.

A játék végigjátszásához mindkét karakterre szükségünk van. Korben Dallas, akit ■ filmben Bruce Willis alakított (a játékban abszolút nem hasonlít rá)



a fegyverek specialistája. Ebből hat áll rendelkezésünkre, amelyek közül az egyik ■ híres ZF-1 az összes használható kutyájével (lángszóró, fagyasztó, hálódobó, gépfegyver, nyílpuska stb.). Mozgása lassabb, de ereje nagyobb.



mint Leeloonak. A Tökéletes (eredetileg Milla Jovovich, a modell) nem igazán szereti a fegyvereket, inkább az öklét és a lábát használja. Kb. 15 kombója van, amit különböző gombkombinációkkal tudunk előszedni. Nagy különbség a két hős között, hogy csak Leeloo tud guggolva mozogni, illetve csak ő tud kapaszkodva előre mászni. Később viszont már legyőzi fegyveriszonyját, és alkalmanként el-elhajjgál néhány gránátot is.

Rengeteg fajta ellenfél van, összesen vagy 30. Ezek a békafejű Mangalore-ok, Zorg testőrei, rendőrök és még sokan mások. Egy alkalommal egyszerre csak három ellenféllel küzdhetünk meg. Ezenkívül még nem élő tárgyak is okozhatnak problémát: lengő kábelek, amelyekben áram folyik, vagy lehulló padló, összeomló fal, ventilátorok meg ilyesmi. Nem veszélyes, de megállíthat néhány ajtó is, ezeket legtöbbször valamilyen kártya nyitja, amelyet meg kell keresni. Még egy nehezítést tettek bele, amitől eleve rosszul vagyok: egy időzítőt. Igaz, hogy csak egy bétát kaptunk meg, de ahogy a többi képből kivettem, elég sokszor szerepel ez a „remek” ötlet.

A játék célja természetesen az, hogy megállítsuk az Abszolút gonosz és Zorg tevékenységét. Tizenhat pályát kell végigverekednünk ahhoz, hogy megtaláljuk a négy követ, eljussunk Egyiptomba és beindítsuk az ellenfegyvert. Az első két pálya amolyan Tutorial lesz.

Korben tehetségét az elsőben tehetjük próbára, a második teljesen Leelooé. Három bonus pálya is van elrejtve, és még egy csomó titkos rész a pályákon, ide általában csak Leeloo mozgékonyaságával lehet bejutni.

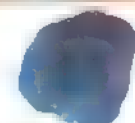
Nekem személy szerint nem tetszik ■ játék. Abba a kategóriába esik, mint az X-Akták: ha nem egy nagynevű filmre alapozzák, akkor tök átlagos, hisz' a 3D grafika meg sem közelíti ■ manapság elfogadott Quake 2 vagy Unreal motorjával előcsalhatót. Nem adja vissza a film különleges hangulatát, poénjait sem – sajnálom, hogy a Kalisto a filmből csak az akciót érzékelt. Mindenesetre kíváncsian várom ■ végleges játékot, mert azért még nem írom a „veszteséglistára”: ■ teljes játék egésze lehet, hogy tartogat még meglepetéseket.



III THE SETTLERS III



Megjelenik október végén!



Blue
Byte

Forgalmazza
a HaM'92 Kft.
Tel: 457-3820

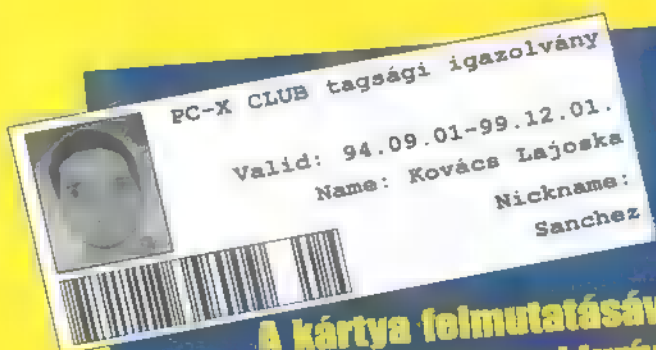
ELOFIZETI

1.

-2500 Ft

Olcsóbb!

A előfizetési díj posztán való átutalásával avagy készpénzben való kifizetésével mintegy 2500 forintnyi megtakarítás érhető el. Ezt a tőkét a tőzsdén ekosan forgatva egy év alatt mintegy 15000 forint haszon termelhető: a PC-X tehát 12500 forint tiszta nyereséget hozott (túl azon, hogy minden számunkhoz hozzájutott!)



PC-X Club tagsági

A kártya felmutatásával megnyílnak a kapuk: behocsátást nyersz exkluzív klubunkba, ahol lehetőség nyílik hálózatos játékokra. 10 csúcsgép 3Dix kártyával, sok-sok játékprogrammal. A klubtagság előfizetés nélkül 2000 forintba kerülne.

2.

Rengeteg ajándékunk és négy megdönthetetlen érvünk szól a mellett, hogy most, azonnal, száguldó tempóban, mindent félretéve

FIZESS ELO!

2500 forint nem nagy pénz. De kijön belőle egy futó CD vagy öt DigMac menü, vagy négy mozi pattogatott kukoricával, vagy 5 üres videokazetta, vagy egy negyed Carnationon. Nem éri meg spórolni? Ha előfizetsz a PC-X Magazinra, több mint 2500 forintot takarítasz meg. A postás pedig már a megjelenés napja előtt a lakásod ajtaja előtt toporog. Ráadásul minden új előfizetőnknek, aki mostantól legalább fél évre előfizet, PC-X klubtagsággal és órányi ingyenes játéklehetőséggel, valamint az első száz előfizetőnek egy PC-X-es bögrét adunk ajándékba! És ez még mind semmi!

Mindenki, aki 1999. márciusában érvényes PC-X előfizetéssel rendelkezik (a régi, hűséges előfizetőink tehát éppúgy, mint a most, újonnan előfizetők) automatikusan részt vesz a PC-X Magazin közjegyző előtti, áprilisi, világraszóló nyarreménysorozatban!

Fődíj: egy robogó!

- 1 db Diskman
- 3 db Walkman
- 50 db játékprogram
- 100 db PC-X CD tartó
- 100 db PC-X póló
- 100 db PC-X bögre

SI AKCIÓ

3.

A bérlet felmutatója nyolc órnyi (folyamatos vagy megszakított) játékre jogosult a PC-X Clubban.



PC-X Club 8 órás bérlet

..... hogy budapesti, esetleg vagy: egy bármikor felhasználható. A elkerülése érdekében azonban kéretik előre bejelentkezni! A 8 órás bérlet ára elektronikus nélkül 2000 forintba kerül.

PC-X bögre

..... tüllel ellátott készülék. Szabályos fekete: kóla ivására tökéletesen alkalmas, hiszen mindig töltenek látszik. Máshol nem kapható, csak az első száz új előfizetőknek küldjük!



4.

Megrendelőlap

PC-X előfizetés

- 1 évre (8400 Ft)
- 1/2 évre (4200 Ft)
- 1/4 évre (2100 Ft)

Melyik hónaptól:

PC-X Akták

- #2, 1997 májusi (500 Ft)
- #3, 1997 októberi (500 Ft)
- #2 és #3 együtt (800 Ft)

PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (4-5-ös CD, 600 Ft)
- CD csomag (6-11-ig CD, 1800 Ft)
- CD csomag (12-16-ig CD, 1500 Ft)
- PC-X-es CD tartó (680 Ft)

..... fenti számú CD-k darabonként (350 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

A készlet erejéig!

Nevem:

Címem:

Rendelésed e-mail-ben is feladható: pcx.terjesztes@idg.hu

HÁ NYARAD KIDÁRNI, FÉNYMÁSOLKÉP!



Hírturmix

Terjeszkedik ■ Electronic Arts

Mostantól együttműködik az Electronic Arts és ■ eddig független Kodiak. Ha valakinek ez utóbbi cég nem ismerős, akkor elég csak annyit mondanom, hogy tagjai között olyan személyek vannak, akik az alábbi programok készítésében vettek részt: Mortal Kombat, Red Baron, Doom stb. Első közös termékük pankráció-szimuláció lesz, amihez ■ mai divatnak megfelelően megszerezték a megfelelő licencet is.

Frissebb hír, hogy az EA szerény 122.5 millió dollárért megvásárolta a Westwood Studios maradék kintlévő részvényeit. Úgy tűnik, hogy a cég átvétele szeptemberre befejeződik. A Westwood nevéhez olyan játékok fűződnek, mint a Command & Conquer, a Red Alert, a Kyrandia és a Lands of Lore sorozat, ■ Dune vagy ■ Blade Runner. Lehet, hogy a Dune 2000 dobozán már nem ■ Virgin logója fog díszelni, hanem ■ EA-é? Ennek tudatában fogalmunk sincs, mi lesz a Virginnel, csak tippjeink vannak, hiszen a LucasArts is elhagyta kiadóját ☹.

Outrage

A készítőik ígéretei szerint érkeznek a versenyprogramok netovábbja. A képeket elnézve tényleg egész szép játékkal találkozhatunk majd ősszel/télen a boltokban. A járművek eszméletlen sok poligonból állnak, a 12 pálya környékén bátran elkalandozhatunk és mindez persze különleges effektekkel lesz tarkítva.



Egy kicsit újítottak ■ grafikai engine-en is, hogy még élethűbb és részletesebb legyen a táj. Lesznek különböző új effektek is, amik az árnyékoláson és az átlátszó felületek kinézetén javítanak. A különböző küldetésekben más-más időjárással kell majd szembenéznünk, lesz eső, hó és köd is. Az új színes fényhatásokat már szinte meg ■ kell említenem. Állítólag a számos ellenfél



mesterséges intelligenciája fényvévekkel előzi majd meg a többi hasonló játékban látottakat, de ezt én már annyiszor hallottam, hogy meglehetősen szkeptikus vagyok. Inkább maradjunk annyiban, hogy hiszem, ha látom. Ja, Lara imádók figyelme: készül a Tomb Raider mozi!

Magyar rajzfilmek DVD-n

Elsőként sokunk nagy kedvence, ■ Macskafogó lát napvilágot, amit Karácsonyig kilenc további követ: Szaffi, Erdő kapitánya, Vili a veréb, Hugó a vizitő, Hóféhér, Hetedik testvér, Hercegnő és ■ kobold, Gulliver utazásai, Brémai muzikusok. A minőségre nem lehet majd panasz, mivel ■ filmek mindegyike rövidebb ■ lehetséges 133 percnél, így a digitalizálásnál mód ■ a minimum adatmennyiséget eredményezőnél jobb, de több helyet igénylő beállítások alkalmazására. További jó hír, hogy nemcsak eladási, de kölcsönzési jogokkal is rendelkeznek ■ fenti filmek DVD kiadásához. Arra azonban még ■ kaptunk választ, hogy mely videotékákban lesznek kölcsönözhető. Ígéret szerint az ígért árak nem haladják majd meg ■ bruttó 6000 Ft-ot.

Tomb Raider III

Már a második rész sikerei után sejteni lehetett, hogy nem kell majd életünk hátralévő napjait Lara Croft-ínségben tengetnünk. Ha minden jól megy, akkor Karácsony környékén már a keblünkre ölelhetjük ■ Tomb Raider III dobozát. Az alapfelállítás nem változik most sem, vagyis ifjú hősnőnkkel megint útra kelünk ■ Földgolyó különböző tájaira, Nevada sivatagaitól kezdve egészen a Csendes-óceán déli részén fekvő szigetekig, ám annyi különbséggel, hogy ■ megváltozott játékmenet hatására nekünk kell majd kiválasztani, hogy a pályákat milyen sorrendben teljesítjük. A második részben már megszokhattuk, hogy Lara kedves nem ugyanabban a cucban izzadja végig a sok kalandot, hanem néha át is öltözik, sőt néha még különböző járművekre is pattan. Ez sokak tetszését elnyerte, így természetesen ez sem maradhatott ki a harmadik részből.



Pinball Soccer '98

A világbajnokság ugyan már elmúlt, de úgy látszik, a játékkiaadók lelkesedése nem, így még jócskán akadnak a témával foglalkozó programok. Akadtak már az idén szimulátorok, menedzser-programok, de azt hiszem, bátran állíthatom, hogy foci-pinballal még nem találkozunk. A készítő két különböző pályát ígérnek, sőt lehetőség lesz akár ketten ■ játszani egyszerre.

Sin és Incoming küldetés-lemez

Még meg sem jelent az eredeti játék, máris készül az első hivatalos kiegészítő.

A Ritual Entertainment játékához egy teljesen új csapat, a 2015 készíti a küldetéslemez. Sokat még nem tudni róla, csak azt, hogy 13 új pályával leszünk gazdagabbak.

Ha már a kiegészítéseknél tartunk, akkor itt ■ hír, hogy jön egy az Incominghoz is, mégpedig az Instant Access égisze alatt. A cégről annyit kell tudni, hogy sok olyan programhoz készítettek már hálózati és internetes kiegészítőt, amelyekben eredetileg nem volt ilyen lehetőség. Itt most természetesen nem erről van szó: teljesen új történetet kapunk, lesznek új ellenséges és saját járművek is ■ 48 új pályán. Jó hír, hogy nemcsak a dobozos verzióval fog működni, hanem azokkal is, amit egy esetleges gyorsítókártya-vásárláskor kapunk ajándékba (ezek általában rövidített verziók). Megjelenés szeptember-október környékén.



Őszi Cache '98 Party

Az Unicorn és az Astral csapatok szervezésében kerül megrendezésre a tizedik CACHE '98 autumn party 1998. október 9-11-én, ■ Vásárhelyi Pál Ált. Iskolában, Kecskeméten (Álkonny u. 11.). A belépő: 999 Ft. A programból: PC Demo, 64k intro, 4k intro, Music (Classic es Newwave), GFX compo (raytrace, ansi, truecolor és pixel), Fun demo, Wild demo, Fun compo, Quake compo és szerepjáték. Bővebb info e-mail: cache98@inc.hu vagy robson@freemail.c3.hu. Tel.: 06-30-586-210 (Csákány Róbert – RoBSon of Astral). Web oldal: www.inc.hu/cache98

Hong Kong 99

Nemsokára újabb kiegészítés lát napvilágot a Microsoft Flight Simulatorjához is – ■ névből már sejthető,

hogy Hong Kong virtuális lakóit boldogíthatjuk majd berregésünkkel. Természetesen lesz néhány új gépecske is, és a legújabb várostérkép felett repkedhetünk – benne lesz már az új nemzetközi repülőtér is.

Computer Weekend VI.

Ismét indul a számítógépes örület! 1998. szeptember 25-26-27. NonStop. Nyeresűjfalun, ■ Kernstok Károly Általános Iskolában. Vásár, csere-bere, Internet, játékok – géppel vagy anélkül. Info: 06-20-787-987 vagy 06-60-462-592.

Bill sux

Kirúgta két mérnökét az Intel egy apróbb csínytevésüket követően. Kommentár helyett nézzétek meg a képet, amely egy Pentium II-es processzor egyik áramköréről készült,

persze sokszoros nagyításban. Ugye nem kell segítenünk, kit takar a „Bill”?

Vírus a War-Games CD-n!

Lapzárta után érkezett a hír, hogy vírusos a War-Games. Azonnal utánakérdeztünk a dolognak: nem kell megijedni, a játék amerikai változatáról van szó, amit az USA-ban az MGM Interactive terjeszt. Az európai forgalmazó Electronic Artsnak mások a termékellenőrzési módszerei, ezért az európai verzió tiszta.

Tojástelep a szupersztrádán

Van az információs szupersztrádának egy leágazása, ami egy csirkefarmra vezet.



A gazdája egy jóindulatú tyúkanyó, aki segít mindenkinek tojást rakni. A tojás nem kerül semmibe, és 3MB terjedelemben bárki elhelyezheti a WEB-lapjait benne webes felület vagy FTP segítségével. A tojáshoz még egy POP3-mal üríthető postaláda is jár, hogy e-mailezni tudj. A telep címe: <http://www.netchicken.hu>.



LULAgocsi

A tamagocsi-láz múltóban van, mint egy könnyű tavaszi megfázás, viszont vannak, akik még mindig látnak fantáziát ■ dologban. Biztos emlékeztek még ■ Lulára, annak a programnak a címszereplőjére, melynek segítségével a szex ipar mágnásává küzdhattük fel magunkat – virtuálisan. Lula tovább él, most éppen mint amolyan tamagocsi paródia. Az új mű címe: Lula the Virtual Babe. Sejthető, hogy ■ hölgyike habitusából fakadóan milyen dolgokat lehet vele virtuálisan művelni. Igen, „olyanokat” is.

LORD

XIV. Nagy Lajos király útja 121-123.
 Tel./Fax: 22-12-70 Tel: (30) 22-57-54
 Fax: 22-33-866 / 0240

Pentium II-es gépek már:
79.900,- nettótól!

A leggyorsabb RA11-es,
 A legújabb Videokártyák,
 A legnagyobb Memóriák,
 A legmagasabb sebességű Modemek!

A legolcsóbban
NÁLUNK!!!



Öngól kapufáról

WORLD LEAGUE SOCCER ÉS GOLDEN GOAL

TRF

Mint arról már többször szó volt, a foci vb nemcsak a nézők, a játéklejlesztők fantáziáját is megmozgatta. Az etalonnak számító World Cup 98-ról júniusi számunkban olvashattatok. A nyár folyamán megérkezett az Eidos és a Take 2 munkája a témában: a játékos önkéntelenül is hasonlítgat, csodálkozik és bután néz maga elé. Úgy tűnik, mindkét „csapat” hatalmas öngólt lőtt.

Tényleg elkerülhetetlen az összehasonlítás, hiszen ■ World Cup 98 az egyik legjobb fociprogramként vált ismertté. Az emberben felmerül ■ kérdés: ha az EA Sports teljes testhosszal urálja a játékipiac egy területét, mi értelme van tömérdek pénzt beleölni olyan fejlesztésekbe, amelyek – hogy egy idevágó kifejezéssel éljek – labdába sem rúghatnak ■ WC98 mellett. De ha mégis, és felteszem, ismerik az EA Sports játékok színvonalát, miért nem arra törekednek, hogy azon

túltegyenek? Akkor hogyan születhetnek ilyen rendkívül igénytelen, színvonalatlan megoldások?

World League Soccer

E csodálatos műremek mögött az a Silicon Dreams nevű csapat áll, akik állítólag már elkövettek több, saját véleményük szerint igen sikeres fociprogramot is. Ezek egyike volt az Olympic Soccer, amellyel – mindkettőnk szerencséjére – nem találkoztam (hű, az még nagyon régen, US Goldos időkben volt, te még nem is éltél akkor! – Mr. Chaos). Nos, a fiúk azzal

a szándékkal estek neki ■ WLS-nek, hogy most aztán minden téren továbbfejlesztik ezt az olimpiai elődöt. Az eredményt látva, belegondolni is rossz, hogy az milyen lehetett. Egyetlen dolog van, amiben a WLS szerintem jobb, mint a World Cup 98, és ez a grafika. A stadion megjelenítése, ■ pálya, a környezet, az időjárás mind sokkal szebb, élethűbb, néha egészen megdöbbentően jól nézett ki. Leprogramozták például, hogy a stadion árnyékot vessen ■ pályára – TV-n nézve kifejezetten rühellem, itt érdekes ötletnek tartottam. A játékosok kinézete, mozgása egy-két furcsa kivételtől eltekintve szintén rendben volt.

Ezzel aztán végére is értünk az összes pozitívumnak. A felhasználói felület egyszerűen csapnivaló, ötlet nincs, egértámogatás nulla, a menük között ■ kursor gombokkal kavarunk fel s alá, és még csak olyan

egyetemes szabványokhoz sem igazodtak, mint az „Enter=OK, Esc=Cancel”. Van itt Backspace, meg Back to akárhova menüpont, egyszer így működik, másszor úgy, szóval egyszerűen fertelmes. Azt már mindenkinek a saját fantáziájára bízom, hogy ilyen körülmények között hogyan lehet csapatot építeni. Én egyszer próbáltam, hiba volt. A csapatokról csak annyit, hogy mivel ■ cég nem kapta meg a FIFA áldását, nem használhatták fel a labdarúgók

rendes neveit. Inkább ne tudjátok meg, mik lettek!

Ha sikerül kikeverednünk ■ menük tengeréből, hosszas töltögetés után – telepítéskor alig 2 megát rak fel a winchesterre, ■ meccsek előtt CD-ről tölti be az adatokat – kezdődik ■ meccs. A grafikát már dicsértem, a hang ezzel szöges ellentétben áll. Az effektusok (rúgás, pattanás) kicsit furcsák, a kommentálás pedig az első próbálkozásokat juttatja eszembe: akadozik, mondaton belül hangszínt vált, lemarad az eseményekről, és észrevehetően ismétli önmagát. Az irányításhoz egy kevésbé bonyolított 6 gombos megoldást választottak, amellyel nem is lenne baj, ha olyan elemi művelet, mint a passzolás, működné. Lehet, hogy az én billentyűzetem hiperérzékeny, de normális, ápos passzt csak úgy tudtam adni, ha éppen csak újhegygel megérintettem ■



CPU/RAM: P90, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

EGYETLEN DOLOG VAN, AMIBEN A WLS SZERINTEM JOBB, MINT A WORLD CUP 98, ÉS EZ A GRAFIKA

EIDOS INTERACTIVE
H&H'92 KFT.
TEL.: 457-3827

billentyűt, ellenkező esetben a játékos ■ halálba elrúgta a labdát. Persze ugyanez a gomb a szerelés is (értsd: becsúzás), ei lehet képzelni, mi történik, ha ily módon, nagy nehezen sikerül labdát szerezzek (stadioncsúcs). És ez még mind semmi. Ami az egészet játszhatatlanná teszi, az a mesterséges (un)intelligencia. A WC98-hoz viszonyítva, tulajdonképpen itt nincs is. A nagy baj, hogy az általunk irányított játékos kiválasztását is ő végzi, nincs semmiféle beavatkozási lehetőségünk. Erre egyszerűen szavakat nem találni. Egyes támadásoknál nem volt aktív játékosom a képernyőn, a védőim végignézték, ahogy az ellenfél besétált ■ kapuba. Ha nem ■ passz gombot nyomom meg, hanem a rúgással teszem előre a labdát, a játékosok nem mozdulnak rá. Mivel az egyetlen szerelési mód ■ becsúzás, adott esetben a fél csapat a földön fetreng, és még hosszan sorolhatnám. Elismerem, ■ kényelmetlenségek adódhatnak abból, hogy az ember még nem szokott hozzá a játékhoz, az irányításhoz. Erre van a WC98-ban a gyakorló rész, itt azonban nincs semmi, csak a bosszúság.

Meglátásom szerint a WLS egy közepesen sikerült arcade játék, tökéletesen ei tudom képzelni egy játéktekermében. Valószínűleg megállnék előtte pár pillanatra, ámulnék a szép grafikáján, és mennék tovább. Pénzt nem pazarolnék rá.

Golden Goal

Na, ez az a játék, amivel egyszerűen nem tudok mit kezdeni. Vicc kategória. Minden tiszteletem a Take 2-é,

de nem hiszem, hogy egyetlen percig bárki is komolyan gondolta volna, hogy ebből egy darabot is eladnak. Leírhatatlan; valahogy így nézett volna ki a FIFA85, ha lett volna ilyen, de ha már a nyolcvanas éveket emlegetem, abban az időben a Microprose Soccer C-64-en jobban nézett ki.

Először szembesülve a játékkal, az első gondolatom az volt, hogy rosszat fogok álmodni, majd lelki szemem előtt megjelent egy középiskola, ahol a „profi végzősök” számtan órák hosszú során összedobnak egy fociprogramot. Az nézhetne így ki: nem túl szép, de azért a két lábán stabilan álló 3D engine (sok munka van benne, sokat is tud, de nem ez ■ lényeg), textúrák

szo-szo (Pistike, a grafikus, magánszorgalomból több különböző arcot csinált, remek), gyatra felhasználói felület (a végén össze-csaptuk, nem maradt rá idő),



egész tűrhető játszhatóság (ezen dolgoztunk egy évig). Félreértés ne essék, nem ■ végzős gimiseket akarom bántani, de az egész tényleg úgy néz ki, mint amit fáradságos munkával egy szakkör résztvevői dobtak volna össze. Nem pedig egy magát tényleg profinak mondó programozó gárda.

Nem tudom, miért, de mint kiderült, az angolok nemzeti kincsükként tisztelik a progit. Olyan méltató leírást olvastam róla egy amúgy józannak, tárgyilagossnak megismert játék site-on, hogy majdnem leestem a székről. Nem is beszélve arról, hogy a mellékelt képeken valamilyen 3D gyorsító hatása sejtett fel, ezzel szemben én képtelen voltam együttműködésre bírni egy Monsterrel, illetve mégis csak koprodukció: együtt nyomták a pixelhegyeket.

Hogy röviden részletezzem, ■ WLS „alapjaira” épülő, csak még annál is ötvarabb menürendszer (Enter, Esc, Backspace? Ugyan! F1, F2, F3, F5), enyhén szólva szögletes és pixeles grafika, teljesen elnagyolt pályastadion- és árnyékbrázolás, de – állítólag – felismerhető arcok (bizonyára). Viszonylag normálisan kitalált vezérlés – mi jelölhetjük ki az aktív játékost –, viszonylag egyszerű passzolni (kétféleképpen is lehet:

lapon vagy emelve) és kapura rúgni (gólt nem sikerült lőnöm), a másik három gomb pedig olyan érdekes funkciókat lát el, mint például ■ „direkt szabálytalankodás”. Jópofa, nem? Nem húzom tovább az időt, beszéljenek helyettem a képek, igazságtalan lennék viszont, ha nem írnám le: legyen bármilyen csúnya és kényelmetlen a kezelőfelület, éppen ■ jobb irányításnak köszönhetően sokkal élvezhetőbb, mint ■ WLS!

Talán mindannyian jobban jártunk volna – fejlesztők, kiadók, vásárlók egyaránt – ha a Silicon Dreams még idejében összetalálkozik a Z-Axis-szel (ők jegyzik ■ Golden Goalt), és ketten együttes erővel csinálnak valamit. A WLS grafikájával és a GG játszhatóságával, no meg egy ■ XXI. századnak megfelelő, kultúrált felhasználói felülettel már lehetett volna mit kezdeni. Remélem, hogy most, amikor ■ világbajnokság már a múlté, mindenki elgondolkozik ezen, és levonja a megfelelő következtetéseket. Én már meg is tettem: jöhet a FIFA 99! PC-X

CPU/RAM: P120, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A
LEGYEN BÁRMILYEN CSÚNYA ÉS KÉNYELMETLEN A KEZELŐFELÜLET, EPPEN A JOBB IRÁNYÍTÁSNAK KÖSZÖNHETŐEN SOKKAL ÉLVEZHETŐBB, MINT A WLS!
TAKE 2 INTERACTIVE





X-Files Game

HANGULATTEREMTŐ, JÁTÉK HELYETT

El Capo

Amikor Chris Carter 1992-ben elkezdte írni az X-Akták sorozatot, még nem sejtette, hogy 1998-ra a világon majdnem mindenki ismerni fogja, nyer vele egy tucat Golden Globe díjat és jelölik az Emmy-díjra 1994-ben, illetve 95-ben. Szerencsére mi is végigizgulhattunk három sorozatot az ötből, így már nem ismeretlen az X-Akták témája és hangulata, Chris Carter üldözési mániája és bizalmatlansága az igazságszolgáltatás iránt.

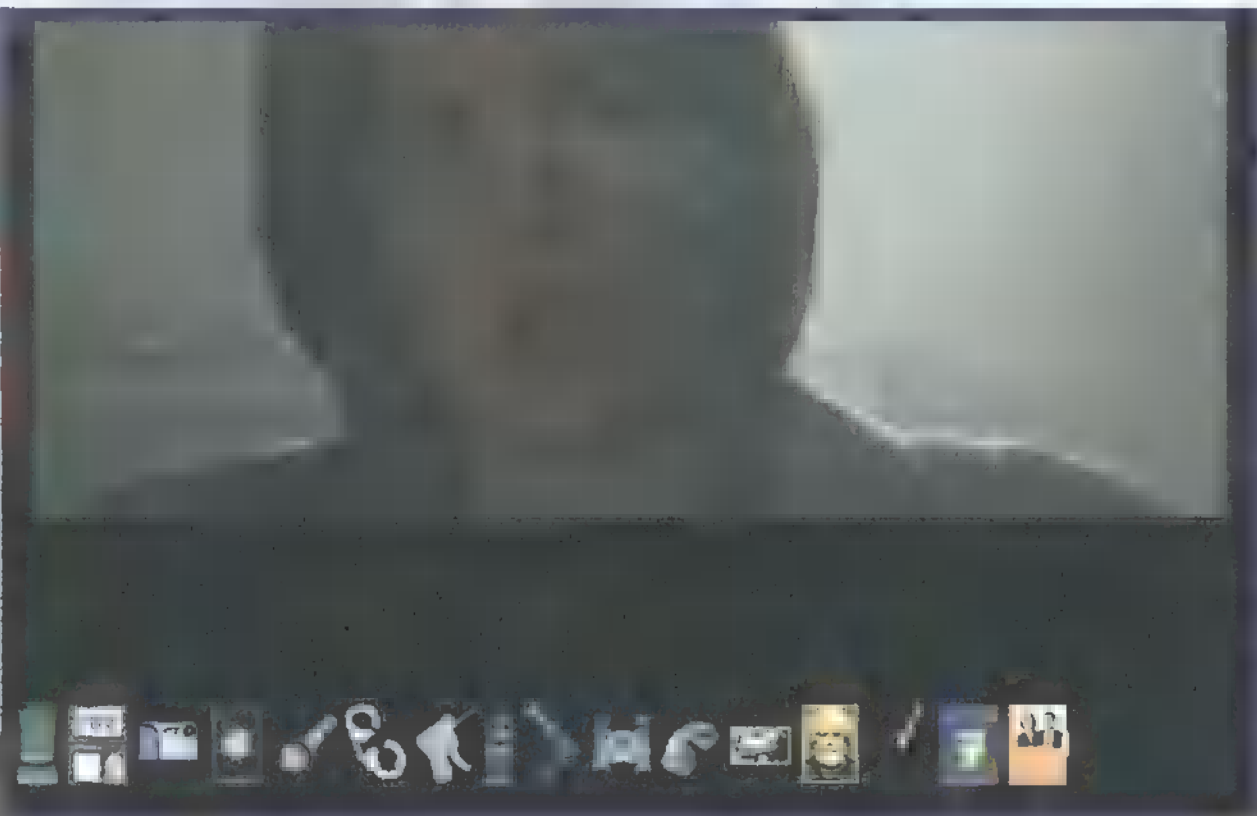
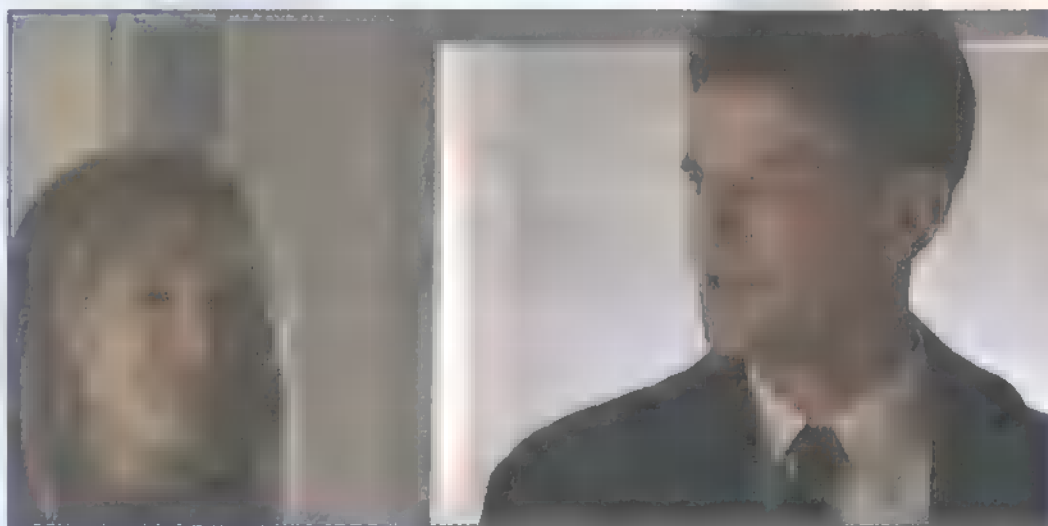
Mostanra ért a csúcsra a mánia. Elkészült a film is, amelyet a magyar mozik valamikor októberben fognak bemutatni, így hát nem volt váratlan, hogy megjött a sorozat alapjaira fektetett kalandjáték. Összesen hét CD-n terpszkedik el a játék, és több mint hat óra videó van rajta. Ezeknek a legnagyobb különlegessége, hogy az a Rob Bowman rendezte, aki a filmet és a legtöbb részt is (ez látszódik a különböző megvilágítási technikákban és a történet vezetésében). Sajnos a rendezőnek most nem jutott olyan szereplő gárda, mint a sorozat forgatásakor, ebből következik a játék egyik nagy negatívuma: nem Muldert és Scully-t irányítjuk a játék folyamán, ők már a bevezető intróban eltűnnek. A főszereplő Willmore, akit azzal bíznak meg, hogy keresse meg a nyomozó párost. Willmore és a többi főbb karakternek igen sekély szereplése messze elmarad Gillian Anderson és David Duchovny jól összeszokott párosa mögött.

A történetet azzal próbálták megmenteni, hogy belekeverték az egyik régi részből egy Valdez UFO-t és egy korrupt ügynököt, de ezzel sem sikerült elfedni a játék propaganda mivoltát. Azért nem kell megijedni, nem olyan rossz ez a kalandjáték. Ha eltekintünk attól, hogy X-Akta akar lenni, akkor pláne izgalmas és mozgalmas, ráadásul a videók igényesek. A játék ke-trésze, a doboza, a főmenü mind-mind hiper jól néz

ki: színt változtat, foszforeszkál, hologramos és mindenhol tele van írva a szokásos jelszavakkal: Trust no one. The truth is out there stb. A zenével sem spóroltak: Mark Snow írta (egy részét). Szóval a hangulat megvan, de kissé lukacsos.

Kétségtelen, hogy nagy ötletek vannak benne. A helyszínt a megszokott X-Aktásan írják ki, az időpont sohasem kerek szám. A hint rendszer tetszett a legjobban, ugyanis több fajta van: a legegyszerűbb, ha bekapcsoljuk az Options menüben az Artificial

Intuition gombot. Ekkor egy kék folt jelenik meg a jobb felső sarokban. Ha ez világít, akkor van még keresnivalónk az adott helyszínen. Amint elkezd lüktetni, az azt jelenti, hogy azon a ponton van valami fontos, ahol most állunk. Végül elkeseredésünkben ráklikkelhetünk a kék foltra, ekkor egy helyzetet mutat, ahová el kell jutnunk. Irtó nagy lustaságunkban vagy bénaságunkban nyomogassuk addig a gombot, amíg fel nem ajánlja, hogy megteszi helyettünk, de ez már



tényleg nyugdíjas megoldás. A másik segélynyújtó, Willmore ügynök, folyamatosan jegyzetel PDA noteszébe, így ha valamit elfelejtenél, nyugodtan utánanézhetsz. Egyébként ez a PDA segít az utazásban, le-szedhetjük az e-mailjeinket és van benne egy címlista is. Ha nagyon elakadunk, esetleg bemutathatjuk a jegyzeteinket a főnöknek, Shanksnek, ő majd ad valami felhasználható ötletet. Egy tipp: sokszor nem enged tovább egy helyszínen a játék, ha nem beszélgetünk el azzal, akivel éppen ott vagyunk (Skinner, Astadourian). Tehát fontos, hogy mindenről számoljunk be a társunknak és kérdezzük is ki mindenről.

Egy végső tipp: a játék vége felé már vigyáznunk kell, semmiképpen ne lőjük le Cookot, amikor megtámad, mert akkor nem lehet befejezni. Ha elakadnál, vess egy pillantást a következő oldalon az ügynök naplójára, amiből kiderülnek az utolsó napok eseményei.

Willmore ügynök jegyzetei:

Április 2. reggel

Skinner igazgatóhelyettes megbízása: két ügynök (Mulder és Scully) eltűnt, megkeresésük elsődleges, eddigi ügyeimet adjam át Cooknak, miután kiadtam az APB-t (körülvényt) a számítógépemről (kód: shiloh). Nyomozáshoz szükséges tárgyak felvétele: pisztoly, jelvény, bilincs, bizonyítékgyűjtő-készlet, zárnyitó, távcső, infra szemüveg, zseblámpa, fényképezőgép.

Helyszín: Comity Inn

Itt szállt meg a két ügynök ■ jelentésük szerint. A recepció kikérdezése: Dana Scully és Fox Mulder bejelentkeztek, majd elmentek aznap este. Semmi feltűnőt nem észlelt. Szobák átkutatása.

Mulder: szotyola, könyv, Mulder ivott – alkohol, egy újság, aktatáska. Scully: Laptop, kód – ismeretlen. Skinner sem tudja – átadom Cooknak feltöretetni. Megj: ■ két szoba közti ajtót a recepció nyitotta ki. Recepció megkérdezése ■ kimenő hívásokról: lenyomozásuk szükséges az ING-n keresztül. 1. 206 555 0182 – egy raktár száma. 2. 202 555 0149 – egy férfi válaszolt, de letette, cím: ismeretlen. Az ügynökök bérelt autója: Ford Taurus: 621517.

Helyszín: raktár a dokkok közelében

Ide telefonáltak az ügynökök. Ajtó kinyitása zárnyitóval. Bizonyítékok: vér – mintavételezés.

Zárt dobozok, nyitás feszítővassal a padlásról. Dobozokban fekete por – mintavételezés. Pisztolygolyó az oszlopban – kisedése, .45-ös, talán .357-es. Cigaretta csikk, Morley márkájú. Egy férfi kikérdezése ■ raktár mögötti stégen. Név: James Wong, kínai férfi. Cantonból érkezett 1985-ben. Házasság, egy gyermek: lány, hét éves. A raktárról nem tudott semmi érdemlegeset: látott fegyveres őröket ■ raktár környékén. Szállítványok jöttek-mentek. Mostanában csendes. A kérdészet vélhetően nem mond el valamit. Újból ki kell kérdezni. Skinner kiszúrt egy kocsit, amely már az iroda óta követ bennünket: két férfi egy Sedanban. Rendszámáról fényképet készítettem.

Helyszín: labor

Amis szerint: a por gyári ólom. Miért van a raktárban? Teljesen legális, nem szükséges mellé fegyveres kíséret. Radioaktív anyagok szállításkor használják. A vért Washingtonba kéne küldeni, mert könnyebben össze tudják vetni az adatbázissal.

Helyszín: iroda

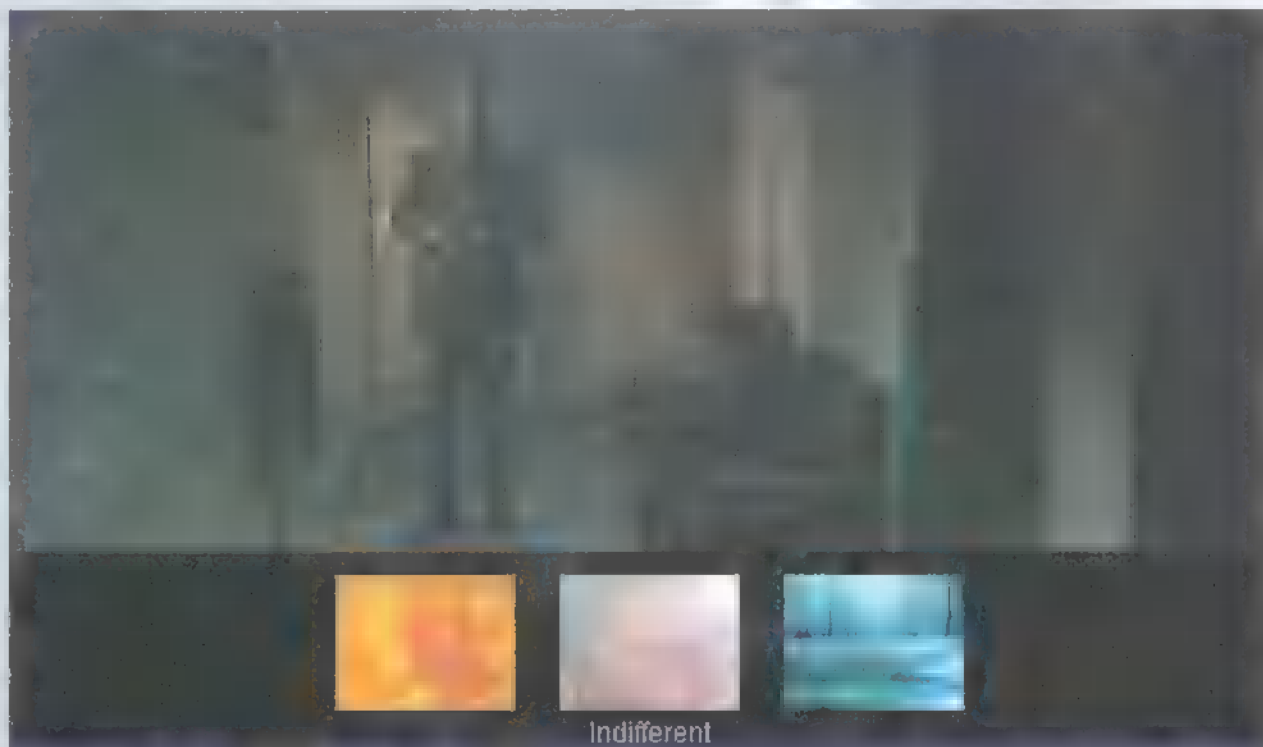
Rendszám lenyomozása: TILTOTT INFORMÁCIÓ?! Skinner visszamegy Washingtonba, magával viszi a vérmintát is. Estére visszaküld ■ raktárhoz.

Helyszín: raktár – esti megfigyelés

Férfiak érkezése, titkos rekeszből fa dobozokat szállítottak el. További érdekességek nem történtek.

Helyszín: iroda

Cookot megtámadták az éjjel, Scully laptopja eltűnt. Támadó: ismeretlen. Pendrell ügynök hívása Washingtonból: a vér Scully-é. Mi történt a raktárban? Min



nyomoztak az ügynökök? Cooktól hír: meghalt, akit tegnap kikérdeztem. Honnan tud erről? Én nem mondtam el neki.

Helyszín: raktár – a tetthely

Találkoztam Mary Astadouriannal (Asta), ő vezeti ■ nyomozást. Amit eddig tudnak: Wongot hátulról lötték fejbe. Vagy meglepték, vagy ismerte a gyilkost. A kaliber .45-ös, vagy .38-as. Indíték: valószínűleg rablás. Beszámoltam neki ■ tegnapi beszélgetésünkről. Wong hajójának (Agrippa) átkutatása: esőkabát: Tarakan felirattal. Hogy került Wonghoz? A hajón nincs zsákmánytartó eszköz (hűtő vagy vízkeringető). Mit csinált Wong ■ hajóval? Nagy mennyiségű, igen erős nyugtatót találtam a szekrényben. Révkapitány: Ő találta meg a hullát. A halak pusztulásban vannak. Sokan elmentek, de Wong még kint tartott. A raktárt a Majestic Shipping cég bérel. Lefaxolja a cég telefonszámait. A Tarakan egy tengerjáró hajó, amely kigyulladt két hónapja. Mindenki meghalt (9 fő), de csak négyet találtak meg. A hajó orosz volt. Nem érti, honnan ismerhette volna Wong őket.

Helyszín: Tarakan

Furcsa: csak az egyik oldalon látszódik égési nyom, és csak a külső részen. Hogy halt meg akkor mindenki? Megj: falba beleégett, emberi körvonalak. Astának feltűnik egy sor ujjlenyomat a régi, már lenyomozott ujjlenyomaton. Szóltam Amisnek, hogy jöjjön ki. Hajónaplót megtaláltam: cirill betűkkel írták, Asta elviszi lefordíttatni. Találtam egy fura, fém gömböt. Elviszem Amisnek. Kórboncnoktól üzenet: furcsaságot talált Wong boncolásakor. Mi vajon Wong kapcsolata a Tarakannal?

Helyszín: ■ kórház

Truit doktornő a kórboncnok. .38-as golyó volt, ami Wong halálát okozta. Fura: rákos beteg volt. Igen súlyos beteg, szinte mindenhol volt daganat. Truit még soha nem látott ilyet. A vizsgálat során felfedezett nagy adag fájdalomcsillapítót ■ testében. De ennyi mennyiségtől már élőhalott lenne.



Asta szerint Wong egy csempész hálózat tagja volt, amely a volt Szovjetunióból szállít plutóniumot az államokba. Scully és Mulder valószínűleg túl közel került a hálózathoz, ezért támadták meg őket.

Ez megmagyarázná a Tarakanon történeteket, Wong rákos betegségét, illetve halálát.

Helyszín: otthon

Az ujjlenyomatok megegyeznek Cook ujjlenyomataival! Ki kell kérdezni. Megjelent Cook. Állítása szerint ketten követik egy fekete autóban, nem tudja kik azok, de biztos ■ kormány emberei. Megkérdeztem az ujjlenyomatokról: ő is részt vett a nyomozásban, valószínűleg akkor hagyta ott az ujjlenyomatát. Hazudtam neki, nem mondtam el neki ■ nyomozás eddigi állását. Túl gyanús. Cook szerint valaki a cégnél manipulál, korrupcióra gyanakszik. Lehetséges.

Helyszín: raktár – esti megfigyelés

Egy teherautó parkol odakinn. „Gordon's Hauling, Charno”. A kesztyűtartóban egy papíron ez áll: RR# 1121 és 82434. Mit jelent ez? Lenyomozás szükséges az ING-en keresztül.

Helyszín: otthon

Asta: Tarakan hajónaplóját sikerült lefordíttatni, illetve egy fizetési jegyzék is van ■ könyvben. Wong 30000-et keresett az előző hónapban. Mutat egy videokazettát: egy benzinkút biztonsági kamerájának felvétele – egy sötét hajú ember kiszáll egy Ford Taurusból. Rendszáma: 621517 – Mulder kocsija! Lehet, hogy ez ■ férfi Mulder. Majd egy másik fickó érkezik. Aki tegnap a kamiont vezette. Hirtelen világos fény. Forrása: Mulder? Az áldozat ugyanolyan égési nyomokat szen-



moz a Smolnikoff csempész banda után, ■ SWAT nem volt értesítve. Cook jobb ügynök ennél, miért kavar? Vagy talán Asta van a háttérben? Fura telefonhívás: ismeretlen férfival találkozok hajnalban a Sandpoint 4-es hangárjában. „Scully és Mulder élnek még”!

nem emberi lényen. Az egyik orvos volt az, aki megtámadt minket Charnóban. Azonosítás: Dr. Jonathan Rauch. Katonai sebész. Lakása: Eisenhower field közelében, Alaskában. Videokonferencia három férfival: Mulder és Scully ismerősei. Rauch rossz fiú. A kormány „Boxcar” elnevezésű projektjén dolgozott. E teretében készültek olyan vasúti kocsik, amelyekben lehet operálni. Mulder veszélyben van. Meg kell találni. Eisenhower Filed közelében titkos bázis van. Átküldik a koordinátákat. Fax érkezik: Mulder autója átlépte ■ határt: ■ határőr égési sérülésekbe halt bele.

vedett, amelyeket a Tarakan legénysége. Az ismeretlen férfi (ahogy mi hívjuk: John Doe, ha nőről van szó. Jane Doe) meghalt ■ helyszínen. A Gordon's Hauling cégnek dolgozott. Asta szerint: Gordon's Hauling, a Tarakan, Wong mind a csempész cég része.

Helyszín: kórház

Az áldozat tetőtől-talpig leégett. Truit szerint radioaktív sugárzástól. Nincs azonosítva.

Helyszín: Gordon's Hauling, Charno

Az ajtó nyitva volt. Találtunk egy szállítási naplót. Mikor felvettem, egy férfi támadt meg, fura köd fedte ■ szemét. Miután elment, megvizsgáltam a könyvet. Legutóbbi célállomás: Rural Route 1121, Fante megyében. Ezt jelenthette a felirat a teherautóban talált papíron. A támadás után Asta egy bombát talált ■ szekrényben. Ásóval kiütöttem ■ szellőzőrácsot. Ezen keresztül tudtunk elmenekülni. Az épület felrobbant.

Helyszín: iroda

Cook talált egy tanút ■ Wong-gyilkosságához. A gyanúsított: Yvgeny Smolnikoff, orosz. Cook már értesítette a kommandósokat és Astát is. A tanú: Fred Kohler, 56 éves, hajléktalan.

Helyszín: Smolnikoff raktára

Tűzharc. 5 támadó. Se erősítés, se kommandó. Cook talált egy .38-as kaliberű fegyvert a földszinten. Amis azonosította: ugyanezzel lőttek rá Wongot, és Scullyra. Smolnikoff mindent tagad. Bevallja a csempészetet és hogy Wongot foglalkoztatta, miután megtaláltam a fizetési listát a földszinten. Övé volt ■ Tarakan is. Amis telefonál: ■ Tarakan veszélyesen sugár-szennyezett. Amis sugárbeteg. Én és Asta miért nem lettünk betegek? Nagyon különös.

Helyszín: otthon

Asta dühös: nem szólt neki senki ■ támadásról. A rendőrség már évek óta nyo-

Helyszín: Sandpoint

Fekete férfi jelenik meg. Nem azonosítja magát. Különös, rugós pengéjű fegyvert ad. Ezzel lehet megölni azt, aki üldözi ■ két ügynököt. A pengét a tarkóba kell döfni. Senki nem tudhatja, hogy a fegyver nálam van. Elsőként keressük meg Jane Doe-t ■ gold bari Presby kórházban. „Ennek az ügynek semmi köze az orosz plutónium csempészetéhez.” Kezdek aggódni. Ez az ügy túltesz ■ képességeimen.

Helyszín: Presby kórház, Gold bar

Megtaláltuk Jane Doe-t. Scully az. A kikötői raktárban lőttek rá. Aztán fura fény, majd Mulder kicipelte a raktárból. Ezután elájult és itt tért magához. Nem tudja, hol van Mulder. Scully boncolása a Tarakan legénységén is azt bizonyította be, hogy radioaktív sugárzás miatt haltak meg mindannyian. Mulder szerint egy UFO szállt le ■ hajó mellett. Scully azt javasolja, mi menjünk el ■ Fante megyei helyszínre, ő jelent Skinnernek és majd később találkozunk.

Helyszín: Rural Route 1121 – kocsiszín

Megtaláltuk a 82434-es számú kocsit. Kiegett, füstöl.

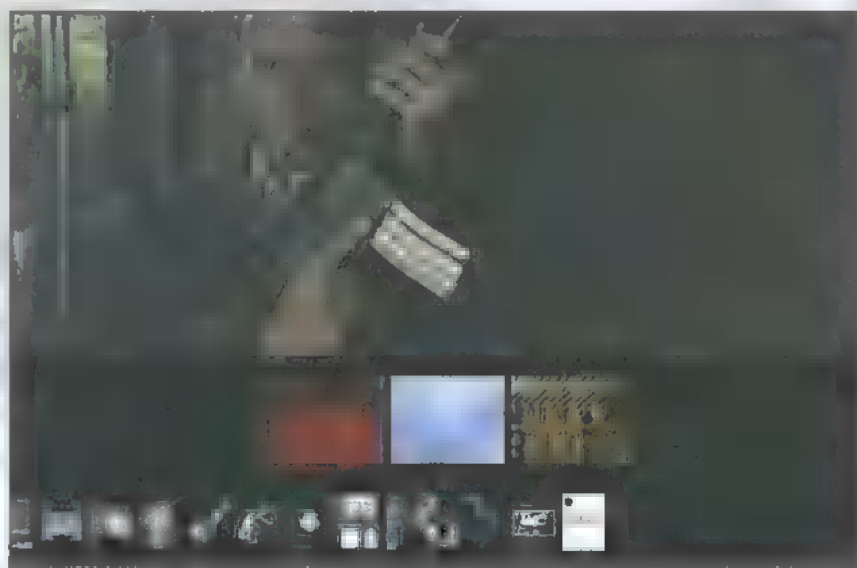
Miért gyűjtötták meg? Operációs teremnek volt kialakítva. Egy hajléktalan 10 dollárért egy videokazettát ad (lógok Astának). A kocsit két öltönyös férfi gyűjtötte fel. Azok, akik Skinnert, Cook-ot és engem követtek? Lehetséges.

Helyszín: iroda

Videó megnézése. Cook is jelen van. Piszkos, de valamilyen boncolás vagy operáció látható egy

Helyszín: Rauch háza

Padláson Mulder. Mulder: Rauch ■ Rural Route-on fogta el. Szerinte Rauch egy UFO-nak a gazdája. Ez egy Valdez UFO, amely megszáll embereket. Felismerhető: ■ szemem néha olajos foltok jelennek meg. Ez zuhant le ■ Tarakan közelében. A lény ugrál testről-testre, az űrhajóját keresi. Mit higgyek? Két ember érkezik. Valószínűleg meg akarnak ölni. Mulder elmegy a bázisra, amíg én feltartóztatom őket. A férfiak elől az erdőbe



menekültem, majd lelőttem őket.

Helyszín: titkos bázis

Az örök halottak – égési sérülések. Mulderbe szállt az UFO, Scullyval elrohantunk Mulder elől. Több fegyveres férfi támad meg, ezeket semlegesítettem. Cook is megtámadt, őt elkábítottam. „Muldernek” két kulcs kell, hogy hozzájuthasson az űrhajóhoz. Scully terve: az elkülönítőbe csaljuk. Először eltereli az őt figyelmét, őt lelövöm, elveszem ■ kulcsot és becsalogatom Muldert az üvegterembe. Mulder elfogása után Cook leüt: ő most ■ gazdaszerv. Ekkor Scully tarkón szúrja.

Akta lezárva.

CPU/RAM: P120, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

X-HÍVŐKNEK AJÁNLOTT, DE TÖBBET IS
M LEHETETT VOLNA HOZNI BELŐLE

FOX INTERACTIVE
ECOBIT KFT.
TEL.: 351-3078

4

X-Akták játék!

Egy full X-Files Game kerül kioszrolásra a helyesen válaszolók között!
Kérdésünk: hány PC-X Akták kiadványunk jelent meg eddig?

Címüdvény: 1121 Budapest, Pf. 3112. Válaszaid leérkezését szeptember utolsó napjáig add postáral!

INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS

A NAGYBÁNYAI FESTŐISKOLA

CD-ROM

Képzőművészeti CD-ROM



4990.-



7990.-

AZ ÁLTALÁNOS MŰVELÉSÉRTI AZ EGYETEMI SZINTIG TÖTTEKÉNY ISKOLAI ÉS SZAKKÖZNEVELÉSI



2990.-

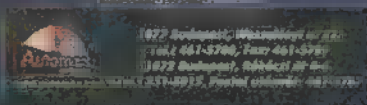
7790.-

2990.-

5790.-



Kizárólagos forgalmazó:



1077 Budapest, Mátyásföldi út 12.
Tel: 461-5700, Fax: 461-5701
1072 Budapest, Rózsácsi út 46.
Tel: 461-5700, Fax: 461-5701

1090 BUDAPEST, MÁTYÁSFÖLDI ÚT 12.
TEL: 461-5700, FAX: 461-5701
E-MAIL: net@net.hu
www.net.hu

AZ ÁRAK AZ ÁLTALJÁNYALMAYTAK



X-Com: Interceptor

RÖPÜLJ, UFO, RÖPÜLJ...

Pelace

Kevés olyan világot szeretek ennyire, mint a Microprose X-Com-ját. Így aztán érhető, hogy tükön ülve vártam a negyedik részt. Igaz, az eddig megszokott X-Com sorozatba meglehetősen érdekesen illik bele egy űrhajó szimulátor.

Amikor körbenéztem a világban, kinek hogy tetszik, szinte mindenhol szidták, mint a bokrot, így lelkesedésem gyorsan lelohadt. Ám amikor megkaptam és elkezdtem vele játszani, egyszerűen nem értettem: ugyanazzal a játékkal játszom, mint a külföldi

tesztetek? Mert ha sok szempontból nem is tökéletes, de szerintem nagyon jó játék az Interceptor. Aztán rájöttem, mi lehetett a baj. A stratégiai játékokat kedvelők és az űrszimulátor-rajongók általában meglehetősen távol állnak egymástól, ezért a kettő keverékét egyikük sem élvezi igazán. Bennem mindkét stílus után olthatatlan szerelem tombol, így ezt a programot pont nekem írták.

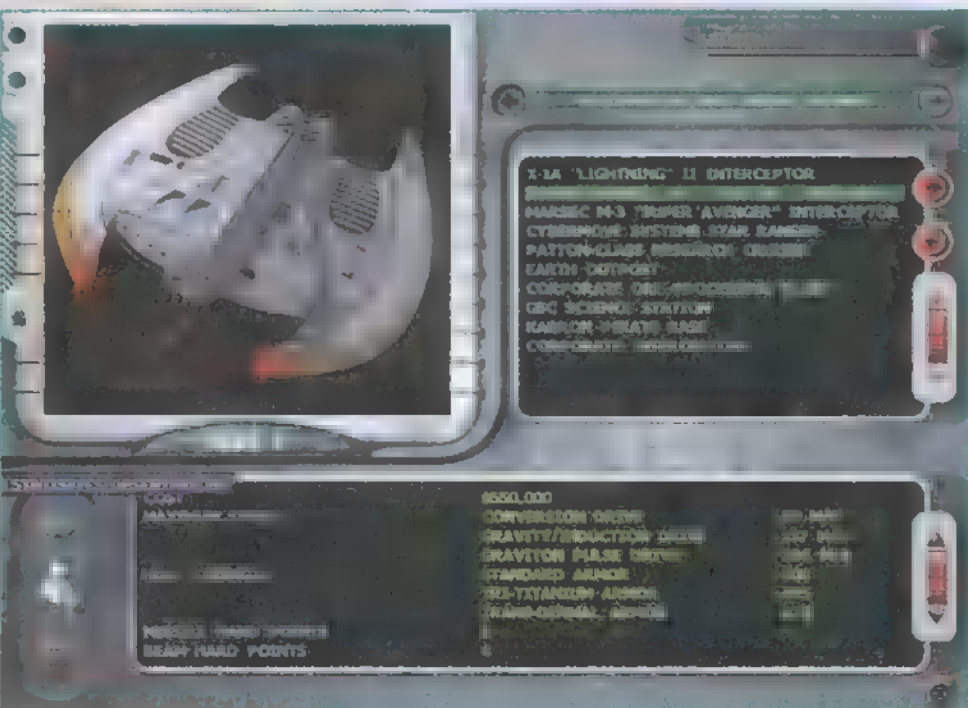
Az alapfelállítás most is ugyanaz, mint az összes eddigi részben, vagyis vannak a gonosz

idegenek, akik ezúttal az űrben támadnak a békés földiekre. Természetesen az X-Com ezt nem nézheti tétlenül, és nekilát, hogy megvédje a földi érdekeltségeket. Ezek jelen pillanatban különböző cégek bányászótámaszpontjai, akik bőséges pénzt fizetnek ne-

neki a küzdelmeknek – azonnal érdemes elkezdni egy találmány letöltését, mert különben értékes napok telhetnek el mindenféle előrehaladás nélkül. Az idegenek természetesen már megint erősebbek nálunk, ezért lesz fejlesztgetni valónk bőven. Ez úgy történik, hogy mindent a Földön találunk ki, mi meg letölthetjük szépen a különböző ketyerék tervrajzait. Ez meglehetősen érdekes rendszer, mert ha szerzünk egy új fegyvert, már akkor elkezdhetjük letölteni, amikor a hajóink a

csatából még vissza sem értek a bázisra. Vagyis a Földön már megkapták a tárgyat, sőt már ki is fejlesztették másfél másodperc alatt, de nekünk azért akár több, mint 40 napunkba telhet a letöltése (pedig milyen egyszerű lenne, ha azzal az űrhajóval, amivel megkapták a fejlesztőanyagot, rögtön vissza is küldnék a tervrajzokat és akkor a csata utáni harmadik másodpercben már használhatnánk is az új stuffokat).

A kifejlesztett újdonságok legyártása is nagyban különbözik az előző részekben megismert rendszertől. Ugyanis itt nem termelünk semmit, hanem a különböző bányászócégek állomásain folyik a gyártás, majd onnan teherhajók hoz-



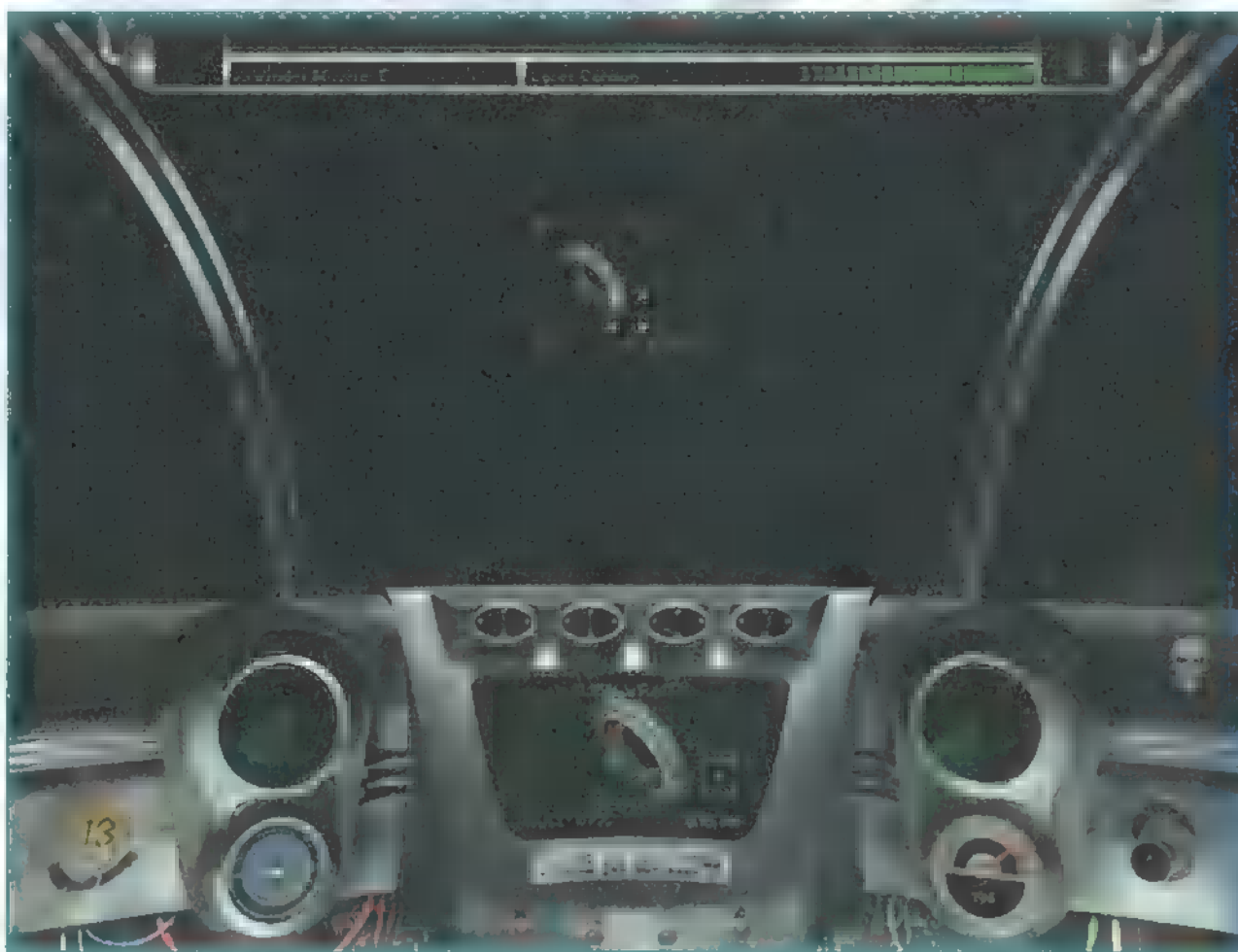
künk, ha megvédjük őket a kóbor UFO-k támadásaitól, és persze ha ezt teljesítjük, akkor otthagynak miniket, meg szépen tönkremegyünk. Mint később kiderül, azok a UFO-k nem is annyira kóborok, tudniillik nekik is ugyanúgy bázisai és bányásztelepeik vannak, mint nekünk.

Eleinte egyetlen támaszponttal vágunk

zák át hozzánk. Ez azért „nagyon jó”, mert így az UFO-k még itt is beleszökkenhetnek a levesünkbe, mert a teherhajókat le is lehet löni (sajna meg is teszik, ha nem védjük őket). Némi plusz pénzért lehet kísérletet bérelni a hajók mellé, de erre igazából csak nehezebb szinten lenne szükségünk, de ott meg már szinte semmit sem ér.

Maga a szimulátor rész aránylag szép, még 3D kártya nélkül is élvezhető. Senki ne várjon persze Free-space szintű dolgokat, de szerintem azért egész kellemesre sikerült. Látszik, hogy a készítő is játszott a szimulátorok koronázatlan királyával (X-Wing vs. TIE-Fighter), mert csomó ötletet lekoppintottak (pl. a pajzs és a fegyver töltése, közöttük az energia átpakolása stb.), ráadásul szinte minden gomb ugyanott ta-

ESZMUNYI LEÍRÁS



lálható. Ez nekem inkább pozitívum volt, mert legalább nem kellett újra megtanulnom, mi hol van: a jót lekoppintani nem szégyen. Az irányításnál azonban volt egy gondom: lehet, hogy a joyom nem a legjobb, de hogy minden tesztéré egyszerre romoljon el, az meglehetősen valószínűtlen. Ugyanis a finom célzás szinte teljes mértékben lehetetlen. Ez azt jelenti, hogy hosszú sorozatlövéseket nem lehet leadni az ellenfelekre (illetve lehet, csak nem fogja eltalálni), mert a kurzort képtelenség együtt mozgatni a képernyőn keresztbe repülő UFO-val. Ez még lehetne az én bénaságom is, de amikor teljesen egyenes vonalban repült előttem a szerencsétlen, és képtelen voltam tíz másodperc alatt kétfőnél többször eltalálni, az már nem semmi. Szép lassan célt érünk ugyan egy-két elkapott találatnál, de a nehezebb szinteken a keményebb ellenfelek ellen esélyünk sem lesz. Az, hogy műszerfal

meglehetősen óvatosan néz ki, engem nem nagyon zavart, mert én rögtön kikapcsoltam az első repülés alkalmával és azóta sem láttam. De tény, hogy az analóg mutatók és az „I brake for Sectoids!” feliratok valahogy sokkal jobban illenek egy 50-60-as évekbeli Chevrolet-be, mint egy „komoly” UFO-irtó program űrhajóiba. Valószínűleg poénnak szánták a

dolgot, de szerintem sokkal jobb lett volna az első két rész X-Akták szerű atmoszféráját lemásolni, mint ilyesmikkel feldobni a játékot. Eddig szerintem messze a Terror from the Deep hangulata volt a legjobb (amikor a tenger fenekén mászkáltunk az emberkéinkkel és nem tudhattuk, mi vár minket a következő bucka mögött, mindez a megfelelő zenei aláfestéssel). Nos, ez az, amit meg sem közelít a program.

Természetesen ebben a verzióban is többfajta UFO-val szembesülhetünk. Előkerülnek a már jól ismert Sectoidok, Mutonok és Etherealok, de találkozhatunk Aereonokkal is, akik állítólag a legjobb pilóták az univerzumban és ott vannak még a Psilordok, akiknek a vezetési képessége meglehetősen pocskék, de pszionikus tulajdonságaik révén kemény ellenfelek lehetnek, hisz' gyenge akaratú embereinket akár ellenünk is fordíthatják. Hajótípusból is akad néhány:

Tippek:

Ha a játékot először indítod, akkor a képernyőn megjelenő feliratok alapján megismerheted a játék alapvető szabályait. A játék során a cél az, hogy a te és a csapatod a lehető legtöbb UFO-t elpusztítsa.

A játék során a cél az, hogy a te és a csapatod a lehető legtöbb UFO-t elpusztítsa. A játék során a cél az, hogy a te és a csapatod a lehető legtöbb UFO-t elpusztítsa.

A játék során a cél az, hogy a te és a csapatod a lehető legtöbb UFO-t elpusztítsa. A játék során a cél az, hogy a te és a csapatod a lehető legtöbb UFO-t elpusztítsa.

összesen 4 darab harci UFO plusz még egy-két teherhajó, ami szerintem édeskevés. Nagyon hiányoztak a fél város méretű nagy hajók ellen indított támadások, amik körül rajzanak a kisebbek. Ej, de jó is lett volna... Helyette viszont támadhatunk bázisokat, de ezek mind egyformák, így egy idő után ez is unalmassá válik.

Nagyon idegesítő rész volt a programban, hogy amikor új információkat kapunk mondjuk a kalózkorról vagy az illegális fegyverkereskedőről, akkor kiírja a rendszer nevét, ahol megtalálhatjuk őket, de azt, hogy ez az Univerzum mely részén helyezkedik el, azt már nekünk kell megkeresni. Vagyis végig kell menni az összes csillagon, hogy vajon hol is lehetnek. Igazán belerakhattak volna egy kereső funkciót. Viszont pozitívum, hogy a Help nagyon jól megoldott az egyes képernyőkön, sőt még kézen fogva végig is vezet rajta a gép, ha akarjuk (Screen-tour). Az X-Com: Interceptor nem rossz játék, de lehetett volna sokkal jobb is, és ami még lényegesebb, nem méltó a sorozathoz. Már az Apocalypse is visszalépés volt az első kettőhöz képest, s ez a rész sem fogja öregbíteni a hírnevet. Ha nem lettek volna problémák a túlérzékeny joyjal és a teljesen idióta designnal, akkor 5-öst adtam volna rá. **PC-X**

CPU/RAM: P133, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

MINT SZIMULÁTOR NEM ROSSZ, DE KÖZE SINCS AZ X-COM SOROZATHOZ

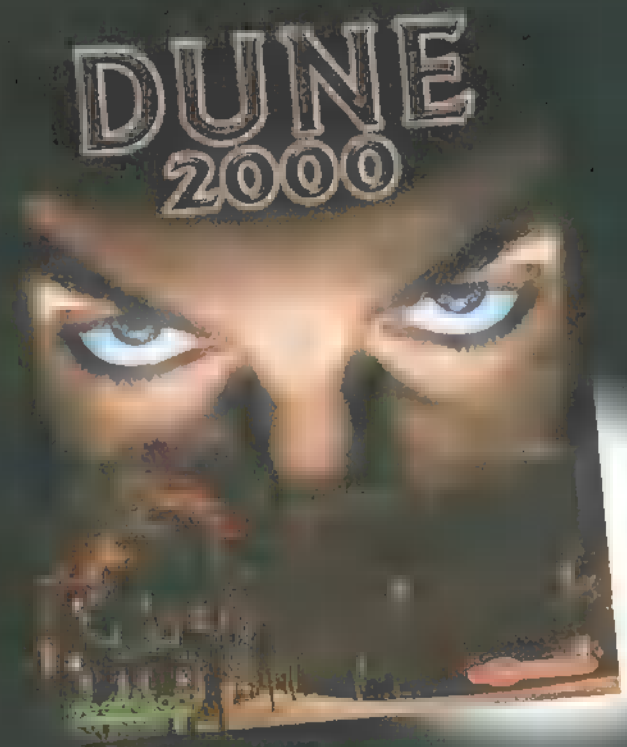
MICROPROSE

4

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon/Fax: 381-4081



Legyen Ön is a törzsvásárlónk!

Vásárló-kártyánk az egyik legbarátságosabb, mert örök-érvényű.

- 42 egész évtudás hátrahagyott
- Árkedélyes egységárak és kedvező feltételek
- Állományok azonnal kaphatók
- Nem jár semmilyen kötelezettséggel
- Nálunk biztonságosan vásárolhat, hiszen:
 - Mielőtt a pénztár felé közeledne, a vásárlásról ellenőrizheti az árakat.
 - Kiszámlázás előtt a vásárlásról ellenőrizheti az árakat.
 - A hirdetésben szereplő kedvezményes árak eredeti, hűlték, nem foszított, legális termékek.

Törzsvásárlóként a vásárlás kódjait azonnal kiadhatjuk, így sok más megelégedéssel a kedves vásárlóknak. Ha egyszerre két programot vásárol, akkor vásárlásánál szerinti megajánlatunk.

AJANDEK



ajándék, vagy jelképes összegű vásárlás megvásárolható.

950,-

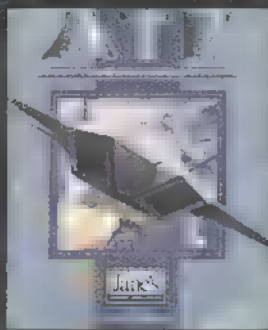
Beast & Empires

1950,-

7th Guest + 11th Hour	1 850	Amber	1 850	Hexen 2	1 850
7th Guest	1 850	Amber Mission	1 850	Amber 2 Mission	1 850
7th Guest 2	1 850	Amber Conflict	1 850	Amber 2 Mission 2	1 850
7th Guest 3	1 850	Amber 2 Mission	1 850	Amber 2 Mission 3	1 850
Afterlife	1 850	Amber 2 Mission 2	1 850	Amber 2 Mission 4	1 850
Afterlife 2	1 850	Amber 2 Mission 3	1 850	Amber 2 Mission 5	1 850
AHX-1	1 850	Amber 2 Mission 4	1 850	Amber 2 Mission 6	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 5	1 850	Amber 2 Mission 7	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 6	1 850	Amber 2 Mission 8	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 7	1 850	Amber 2 Mission 9	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 8	1 850	Amber 2 Mission 10	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 9	1 850	Amber 2 Mission 11	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 10	1 850	Amber 2 Mission 12	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 11	1 850	Amber 2 Mission 13	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 12	1 850	Amber 2 Mission 14	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 13	1 850	Amber 2 Mission 15	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 14	1 850	Amber 2 Mission 16	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 15	1 850	Amber 2 Mission 17	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 16	1 850	Amber 2 Mission 18	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 17	1 850	Amber 2 Mission 19	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 18	1 850	Amber 2 Mission 20	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 19	1 850	Amber 2 Mission 21	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 20	1 850	Amber 2 Mission 22	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 21	1 850	Amber 2 Mission 23	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 22	1 850	Amber 2 Mission 24	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 23	1 850	Amber 2 Mission 25	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 24	1 850	Amber 2 Mission 26	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 25	1 850	Amber 2 Mission 27	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 26	1 850	Amber 2 Mission 28	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 27	1 850	Amber 2 Mission 29	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 28	1 850	Amber 2 Mission 30	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 29	1 850	Amber 2 Mission 31	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 30	1 850	Amber 2 Mission 32	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 31	1 850	Amber 2 Mission 33	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 32	1 850	Amber 2 Mission 34	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 33	1 850	Amber 2 Mission 35	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 34	1 850	Amber 2 Mission 36	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 35	1 850	Amber 2 Mission 37	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 36	1 850	Amber 2 Mission 38	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 37	1 850	Amber 2 Mission 39	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 38	1 850	Amber 2 Mission 40	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 39	1 850	Amber 2 Mission 41	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 40	1 850	Amber 2 Mission 42	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 41	1 850	Amber 2 Mission 43	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 42	1 850	Amber 2 Mission 44	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 43	1 850	Amber 2 Mission 45	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 44	1 850	Amber 2 Mission 46	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 45	1 850	Amber 2 Mission 47	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 46	1 850	Amber 2 Mission 48	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 47	1 850	Amber 2 Mission 49	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 48	1 850	Amber 2 Mission 50	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 49	1 850	Amber 2 Mission 51	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 50	1 850	Amber 2 Mission 52	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 51	1 850	Amber 2 Mission 53	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 52	1 850	Amber 2 Mission 54	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 53	1 850	Amber 2 Mission 55	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 54	1 850	Amber 2 Mission 56	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 55	1 850	Amber 2 Mission 57	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 56	1 850	Amber 2 Mission 58	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 57	1 850	Amber 2 Mission 59	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 58	1 850	Amber 2 Mission 60	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 59	1 850	Amber 2 Mission 61	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 60	1 850	Amber 2 Mission 62	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 61	1 850	Amber 2 Mission 63	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 62	1 850	Amber 2 Mission 64	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 63	1 850	Amber 2 Mission 65	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 64	1 850	Amber 2 Mission 66	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 65	1 850	Amber 2 Mission 67	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 66	1 850	Amber 2 Mission 68	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 67	1 850	Amber 2 Mission 69	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 68	1 850	Amber 2 Mission 70	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 69	1 850	Amber 2 Mission 71	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 70	1 850	Amber 2 Mission 72	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 71	1 850	Amber 2 Mission 73	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 72	1 850	Amber 2 Mission 74	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 73	1 850	Amber 2 Mission 75	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 74	1 850	Amber 2 Mission 76	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 75	1 850	Amber 2 Mission 77	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 76	1 850	Amber 2 Mission 78	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 77	1 850	Amber 2 Mission 79	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 78	1 850	Amber 2 Mission 80	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 79	1 850	Amber 2 Mission 81	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 80	1 850	Amber 2 Mission 82	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 81	1 850	Amber 2 Mission 83	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 82	1 850	Amber 2 Mission 84	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 83	1 850	Amber 2 Mission 85	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 84	1 850	Amber 2 Mission 86	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 85	1 850	Amber 2 Mission 87	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 86	1 850	Amber 2 Mission 88	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 87	1 850	Amber 2 Mission 89	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 88	1 850	Amber 2 Mission 90	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 89	1 850	Amber 2 Mission 91	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 90	1 850	Amber 2 Mission 92	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 91	1 850	Amber 2 Mission 93	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 92	1 850	Amber 2 Mission 94	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 93	1 850	Amber 2 Mission 95	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 94	1 850	Amber 2 Mission 96	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 95	1 850	Amber 2 Mission 97	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 96	1 850	Amber 2 Mission 98	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 97	1 850	Amber 2 Mission 99	1 850
Arm Warrior 3	1 850	Amber 2 Mission 98	1 850	Amber 2 Mission 100	1 850

Pontos csomagküldés - mánapra!

74. János utca, Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.



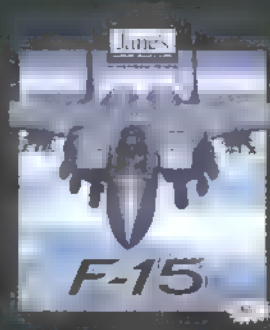
2 300,-



5 950,-



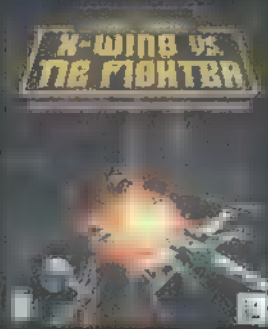
5 950,-



5 950,-



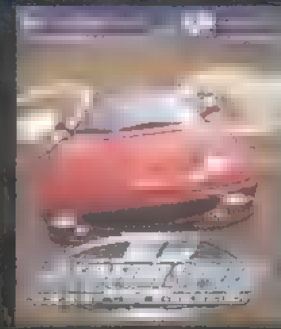
5 950,-



5 950,-



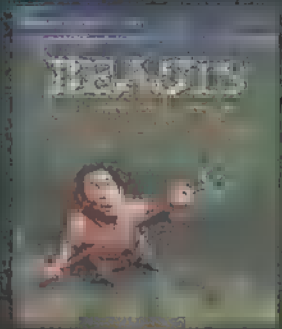
4 950,-



3 950,-



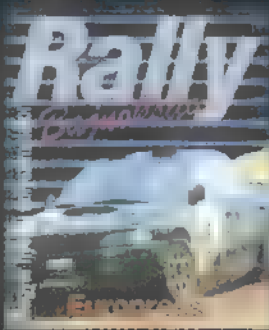
4 950,-



4 950,-



2 450,-



2 950,-



2 950,-



4 950,-



5 950,-

1 950,-	Steel Panthers	4 950,-	2. Nagy/Strategic	6 950,-	Ovódásoknak
1 950,-	Steel Panthers 3	4 950,-	300. -	7 950,-	4 950,-
1 950,-	Super Bubsy	4 950,-	Civilization	8 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	300. -	9 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	4. -	10 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	5. -	11 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	6. -	12 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	7. -	13 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	8. -	14 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	9. -	15 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	10. -	16 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	11. -	17 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	12. -	18 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	13. -	19 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	14. -	20 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	15. -	21 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	16. -	22 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	17. -	23 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	18. -	24 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	19. -	25 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	20. -	26 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	21. -	27 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	22. -	28 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	23. -	29 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	24. -	30 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	25. -	31 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	26. -	32 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	27. -	33 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	28. -	34 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	29. -	35 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	30. -	36 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	31. -	37 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	32. -	38 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	33. -	39 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	34. -	40 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	35. -	41 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	36. -	42 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	37. -	43 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	38. -	44 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	39. -	45 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	40. -	46 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	41. -	47 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	42. -	48 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	43. -	49 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	44. -	50 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	45. -	51 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	46. -	52 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	47. -	53 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	48. -	54 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	49. -	55 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	50. -	56 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	51. -	57 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	52. -	58 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	53. -	59 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	54. -	60 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	55. -	61 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	56. -	62 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	57. -	63 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	58. -	64 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	59. -	65 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	60. -	66 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	61. -	67 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	62. -	68 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	63. -	69 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	64. -	70 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	65. -	71 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	66. -	72 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	67. -	73 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	68. -	74 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	69. -	75 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	70. -	76 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	71. -	77 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	72. -	78 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	73. -	79 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	74. -	80 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	75. -	81 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	76. -	82 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	77. -	83 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	78. -	84 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	79. -	85 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	80. -	86 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	81. -	87 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	82. -	88 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	83. -	89 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	84. -	90 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	85. -	91 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	86. -	92 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	87. -	93 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	88. -	94 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	89. -	95 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	90. -	96 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	91. -	97 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	92. -	98 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	93. -	99 950,-	4 950,-
1 950,-	Team F1	4 950,-	94. -	100 950,-	4 950,-

Legtöbbet, leggyorsabban a FaxBank-ból: 7 313 688 / 7345#

Avagy meglepetésként az interneten: www.indium.hu

Indium az ország legnagyobb online boltja. Állományunk folyamatosan bővül, így mindig megtalálhatjuk az Önök számára legfontosabb termékeket.



PC TOP DRIVE
A legjobb PC játékok
és szoftverek online
boltja. Minden termék
biztonságosan és
gyorsan szállítva.
www.indium.hu

Ian Livingstone

Az úriember ma ■ londoni központú Eidos Interactive elnöke, így ■ játék készítőinek nem kellett messzire menniük, mikor felmerült a sorozat egyik legsikeresebb tagjának, a Deathtrap Dungeon játékként való elkészítésének ötlete. Húszas éveinek közepén, 1975-ben állt össze az ex-biológus Steve Jacksonnal és megalapították ■ Game Workshopot. Különböző táblás fantasy játékokat készítettek, amik abban különböztek az addig megjelent hasonló alkotásoktól, hogy nem a kocka döntött el mindent, hanem

■ gondolkodáson és a stratégián volt a hangsúly. Először egy kis lakásból indultak, de amikor ■ házinéni megunta őket és kitette ■ szűrüket, kénytelenek voltak beérni egy lakókocsival. 1977-ben nyitották meg első boltjukat, 1992-re pedig már egy 30 üzletből álló hálózatot mondhattak magukénak 250 alkalmazottal.

Első Fighting Fantasy könyvük a „Warlock” volt, ami 200.000 példányban kelt el.

Nálunk Magyarországon ez a sorozat „A Főhős te vagy!” címmel híresült el, és szintén nagy népszerűségnek örvendett. Csúcsidejükben kéthavonta írtak egy-egy új történetet, amikből átlagosan (!) 400.000 darabot adtak el. A sorozat összeldása ma már magasan 14 millió felett van (23 nyelven), de még ma is nyílnak új piacok, mert például az orosz fordítás mostanában kerül a boltokba.



lódni a labirintus túlóldalon

van

által leljük halálunkat és

amikor

már

The

CPU/RAM: P90, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

TOMB RAIDER ES DIE BY THE SWORD
KEVEREK, NAGYON JO SZINVEONALON

EIDOS INTERACTIVE
H&H'92 KFT.

TEL.: 457-3827



inkább
zavaro
mint



Deathtrap Dungeon fegyverek és varázslatok



Nafene, már

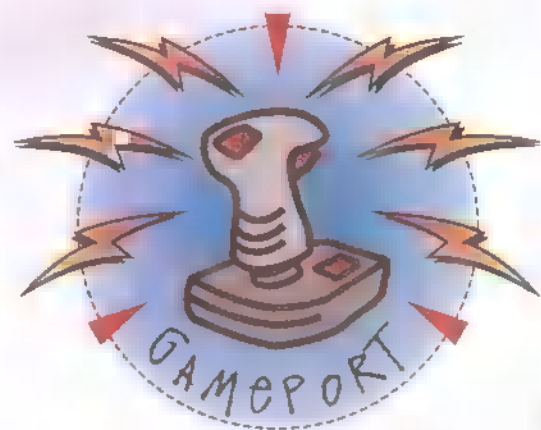
megint itt a suli?!

Ha netán unnád, találkozunk utána a PC-X Clubban!

Hétköznap 14-20, szombaton 10-20 óra között várunk. Bocsi, hétfőn zárva.

Most már 10 darab 3Dfx-es gépünk van, köztük Pentium II-esek is!

Final Fantasy VII



RAJZFILM-RPG

A program(sorozat) eredetileg PSX-en látta meg a napvilágot, s természetesen megvolt ennek megfelelően az első hat rész is, csak mi, PC-sek, egy darabot sem láttunk belőlük. Messze a legsikeresebb tagja e hetedik, hisz' hosszú hónapokig vezette a Top-listákat: több mint 5 millió darabot adtak el belőle. Valószínűleg ennek hatására készült el PC-re is.

A játék nagy erőssége a történet, de ebben (is) rövidítettek az eredetihez képest. Mindenesetre az elején semmiről sem tudunk, egyszerűen bedobnak minket a történelem közepébe. A különböző karakterek előélete és az előzmény majd kiderül a játék folyamán. A csata nagyon jól lett megoldva a programban. Félig-meddig keveréke a real-time és a körökre osztott harcmenetnek, ugyanis minden emberkének van egy számlálója, ami ha eléri a csúcspontját, akkor az a karakter üthet, varázsol-

A játék szerintem messze legjobb és leglátványosabb része a varázslás, vagyis a materiák rendszere. Ugyanis itt nem maga a karakter tanulja meg az egyes varázslatokat, hanem ún. materiákat találhatunk, amiket a fegyverünkbe vagy a páncélunkba applikálhatunk. Ez idáig még nem lenne különös, de egyes helyek, ahová ezeket a kis gömböket betehetjük, össze vannak kötve és így különböző

kombókat állíthatunk össze. Pl. ha egy Lightning és egy All materiát egymás mellé te-

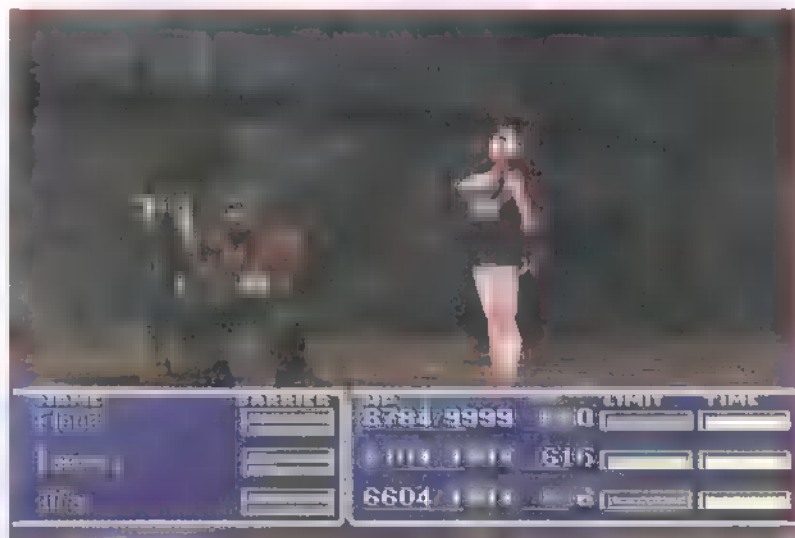
szünk, akkor a villám varázslatunk minden ellenfélre hatni fog. Ugyanezt megtehetjük gyógyító varázslatokkal is, hogy az összes emberünk feljavuljon. És ez még mindig nem minden. Ha sokat harcolunk, természetesen tapasztalati pontokat kapunk, de eközben a materiahasználatban is fejlődünk és egyre iz-

mosabb varázslatokat tudunk elsűtni. A játék az én szerepjáték-eszményemtől igencsak messze áll, csakúgy, mint a Diablo (ezzel nem azt akarom mondani, hogy akár az egyik is rossz lenne, csak éppen nem RPG-k). A karaktereink fejlődnek, igaz, de ez abban merül ki, hogy alapvető tulajdonságaik (HP, manapont) nőnek, de nem tudjuk befolyásolni a fejlődés irányát. Elég

sok irányítható karakter található a játékban, de egyszerre csak hárommal nyomulhatunk, s ezeket cserélgethetjük játék közben is. Mindegyikük más-más tulajdonságokkal rendelkezik, így érdemes nagy gondtal kiválogatni, kit viszünk és kit nem.

Pelace

Néha kisebb akciórészekkel is találkozhatunk a játék folyamán. Ezek elég egyszerűek, úgyhogy azok is könnyedén boldogulnak majd, akik általában némi távolságot tartanak az ilyenfajta játékokkal. Vannak közöttük nagyon poénosak is, amik rendesen feldobják a játékot.



Önmagában a grafika nem csúnya, de nem is különösen szép, pedig ez volt az egyik fő erénye a játéknak a reklámokban. Én ugyan nem láttam az eredeti PSX verziót, de egyesek, akiknek mindkettőhöz volt szerencsájuk, azt állítják, hogy a PC-s verzió meg sem közelíti az eredetét. A manga rajzoktól egyébként is föláll a szőr hátamon, de ettől eltekintve sem tett rám nagy hatást a játék. Az átvezető AVI-k szintén nem túl szépek, kissé darabosak. A játékmenet bődületesen hosszú, akár

száz órába is beletelhet, amíg valaki átverekedi magát rajta. Nem nagyon lehet el-

tevedni, mert a történet eléggé lineáris, viszont problémát okozhat, hogy nem lehet akárhol menteni, csak bizonyos helyeken – általában minden szivatósabb rész előtt nem sokkal találunk majd ilyen (később lesz olyan tárgy, amivel bárhol menthetünk). PC-X 47



hat, használhat egy tárgyat stb. De ekkor sem áll meg a játék, vagyis ha túl sokat gondolkozunk, akkor közben az ellenfél is támadhat, mi csak utána kerülünk sorra (hiába adtuk ki közben a parancsot). Néha lehetőségünk nyílik különleges támadásra (Limit Break), ami karakterünk fejlődésével szintén egyre durvább lesz. Emberkénk állapota is befolyásolja a csata kimenetelét, pl. dühösen gyorsabban és nagyobb üthet.

CPU/RAM: P166, 32MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: 3D KÁRTYA TÁMOGATÁS

Egy újabb „MAJDNEM RPG”, FŐLEG MANGA KEDVELŐKNEK

EIDOS INTERACTIVE
H&H'92 KFT.
TEL.: 457-3827





Comanche Gold

RÉGI-ÚJ SZIMULÁTOR

Trau

A számítógépes játékok kora – kis túlzással – a Comanche különböző fejlettségi szintjeivel jellemezhető. Az első, eredeti Comanche kiadásának dátuma a múlt ködébe vész, de szerintem még javában a kishajókat tologattam a fürdőkádban. A legutolsó verzió, a Comanche 3, tavaly örvendeztette meg a stílus rajongóit, így ideje volt egy alapos ráncfelvarrásnak. Nem is haboztak fiatal barátaink...



Az autorun-os CD telepítése nem okozhat gondot, ugorjunk. A fontosabbik kérdés az, hogy egyszerűsített, avagy netán a fejlett repülési modellt tartjuk számunkra megfelelőnek. Keverhető is a kettő a játékban, így ízlés szerint előállíthatóak a kívánt nehézségi fokozatok. A különbözőségeket néhány, az egyszerű üzemmódban automatikusan működő rotor beállítás, a korlátolt manőverező képesség (így nem tudod repteknikailag helytelen üzemmódba, azaz veszélyes helyzetbe hozni helikopteredet), robotpilóta (erről később), korlátozott fordulatszám-tartomány, automata függeszkedés jelenti. De az igazi macho pilóta szereti beállítani saját kezűleg a farokrotor lapátjainak dőlésszögét, nem igaz?

A gép vezetését nem túl nehéz megtanulni, aki mégis félnékebb típus, jó hasznát veszi a Fort Rucker-beli kiképzőbevetésnek. Itt szinte mindent megtanulhat, ami fontos a kopter kezeléséhez és az életben maradáshoz.

A hadjáratokat ■ Silver-, ■ Gold-, illetve a Special Operations címszó alatt találhatjuk meg. Ez utóbbi számít igazán különlegesnek, hiszen a bevetéseket és a körülményeket maga Major Allen

Sakcriska tervezte, aki eléggé ismerősen mozog a témában, hiszen tagja volt a Boeing/Sikorsky csapatnak, mely a RAH-66 Comanche számára dolgozta ki ■ bevetési formákat és módszereket.

A hadjáratok során ■ Griffon Squadron meglátogatja a Fekete-tenger partjainál fekvő Odesszát (amerikai békefenntartó csapatok részeként repülünk, melyek az orosz próbálkozásoknak vetnek véget a térségben, megelőzendő némi nukleáris csetepatét), ■ festői Sziberia (lázadó, jól ellátott, többek között nukleáris „petárdákkal” felszerelt orosz egységek eliminálása ■ baráti erővel karöltve), 2002 Kubáját (a jó öreg Fidel halála után kitörnek a véres belharcok, melyekből egy, a dél-amerikai drogbárók által pénzelt párt kerül ki győztesen, melyet ■ demokráciáért felelősséget érző USA nem tűrhet ölvetett kézzel), a kies Jordániát (már megint Irak rendetlenkedik, megdöntve ■ törvényes hatalmat, bábkormányt ültet Ammanba, de az USA és Szaúd-Arábia nem tétlenkedik, így ismét ránk esik a választás), a kambodzai dzsungeleket (ismét a drogkartell tesz rossz fát a tüzre: kormány szétzavarása, véres harcok, kábszer, tovább is van, mondjam még?), a kirgiz fegyverüzemeket (ideális helyen, Kína és Oroszország között a fegyverdealerek hatalmas üzleteket kötnek, elősegítve a terrorizmus elterjedését kicsiny bolygónkon), majd barátainkat, a kirgiz terrorista tábor

RAH-66 Comanche

A US Army a hidegháború után sem maradt ellenség nélkül, hiszen a Szovjetunió széthullása után sokkal instabilabb lett a világ, mint valaha. A költségvetési megszorítások (arra hivatkozva, hogy a SZU már széthullott, minek ekkora hadsereg) arra kényszerítették az amerikai hadsereget, hogy kisebb, de hatékonyabb, ütőképesebb formát vegyen fel. Ez a felállás a Desert Storm (Irak, 1991) hadjáratban mutatkozott meg, ahol ■ kisebb létszámú, de professzionális eszközöket felvonultató szövetséges csapatok tönkrevették a világ egyik legnagyobb létszámú hadseregét. Ugyanakkor világosan kiderült a sivatagban, hogy a jelenlegi technikai eszközök (műholdak, merev szárnyú felderítő repülőgépek) nem képesek ■ közvetlen arcvonalbeli felderítésekre. Ezen célokra használták a könnyű felderítő helikoptereket (OH-6, OH-58D Kiowa), illetve az öreg AH-1-es különböző modifikációit. A bevetések alatt előbukkantak ■ helikopterek hátrányos pontjai, a sebezhetőség, a könnyű észlelhetőség, a rossz felderítési képességek és a sivatagi üzemeltetés elégtelenségei. Mindezek után a US Army elhatározta, hogy egy kifejezetten felderítő feladatokra tervezett helikoptertípust rendszeresít, amely emellett még meglehetősen magas támadóértékkel is rendelkezik. A versenyt ■ Boeing/Sikorsky csapat által tervezett RAH-66 Comanche helikopter nyerte meg továbbfejlesztett IR felderítő rendszerével (100%-kal nagyobb felbontás, 50%-kal nagyobb észlelési távolság, 40%-kal nagyobb azonosítási távolság, 35%-kal szélesebb látómező), kiemelkedően alacsony észlelhetőségével (köszönhetően a stealth felületkialakításnak és anyaghasználatnak), 15 perces utántöltésével/felfegyverzésével, alacsony működési költségeivel. Az értékes hírszerzési adatokat egy digitális rendszeren keresztül azonnal a parancsnoki pontokra és a harcoló csapatokhoz képes átjuttatni, mindezt valós időben. Nem véletlenül becézik a „tábornokok szemé”-nek. A jövő egyértelműen a Comanche-csal végzett felderítésé, amelyet azonnal követhet a tűzcsapás a gondosan kiválasztott célokra.





üzemeltető kiképzőket, a szahalin-szigeteki gonosz bácsikat (a Szahalin-szigeteket végre közösen fejlesztik fel Japán és Oroszország, de ■ zsákmányolt iratok itt is

erős terrorista tevékenységeket mutatnak – biológiai és vegyi fegyvergyártás az üzemekben, és egy készülő ürrepülőtér), és végül Indonéziát (a kőolaj forrásokat ellenőrző radiká-

lis szeparatisták ■ törvényes hatalmat és a demokratikus államrendet veszélyeztetik, pokolba velük). Lehetőség van saját készítésű vagy máshonnan beszerzett küldetések teljesítésére is, ami tovább színesíti az amúgy sem unalmas kínálatot. Ami még az egyik legnagyobb újdonságnak mondható, ■ kiterjedt hálózati játéklehetőség. Lehet játszani egymás ellen modemen, soros kábellel, IPX hálózaton, illetve a Novalogic saját, ingyenes webszerverén, a NovaWorldön. Ez utóbbi különösen izgalmasan hangzik, jó kis partykat lehetne német és angol ismerőseimmel rendezni, csak azok a fránya vonalszélességek ne lennének. Kipróbáltam, nem nyert.

A Comanche Goldban a játékmenet ugyanaz a pörgős, nem igazán kökeményen szimulátor-szerű játék maradt, amely annyi kedvelővel rendelkezik a világon mindenhol. Gyors támadások, gyors halál. Néha ■ jó reflex bizony többet érhet, mint a briliáns repteknika. Annak, aki csak most kezdte a „szakmát”, azaz először kóstol bele az égi csataterék által nyújtott élményekbe, ideális játék. A komolyabb pilótáknak pedig egyfajta könnyed, kikapcsolódás-szerű szabadfoglalkozás. **FX**

CPU/RAM: P133, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A

FIATALABB NEM LETT, UGYANAKKOR
TÖBBET JUD, ÉS EZ IS VALAMI

NOVALOGIC

4



Fegyverzet

Bár a szimulátorban modellezett helikopter új, a fegyverzet a hagyományosnak mondható, amerikai harci helikoptereken alkalmazott standard fegyverválaszték. A beépített csöves tűzfegyver egy 20 mm-es kaliberű, többcsövű gépágyú, mely elegendő ütőerővel rendelkezik a közelharcra. Légi célok ellen alkalmazható az AIM-92 Stinger könnyű infravörös vezérlésű légvédelmi rakéta helikopterfedélzeti változata. Sikeresen küzdhetők le vele a kisebb és lassabb ellenséges légi célpontok, mint a Kamov Ka-50 Hokum, a Mil Mi-24P Hind, az Atlas CSH-2 Rooivalk, ■ Mil Mi-28N Havoc és a Szuhoj Szu-25 Frogfoot. Ügyelni kell azonban arra, hogy ne legyen terepemelkedés (azaz hegyoldal) köztünk és az ellenséges gép között mikor tüzelünk, mert a rakéta könnyen a hegyoldalba csapódik. A könnyen páncélozott célok és élőerők ellen használatosak ■ 70 mm-es nem irányított rakéták, melyek nagy területet képesek „kisöpörni” repeszfelhőjükkel. Miután elég nehéz pontosan célzni velük, általában 2-3 vagy akár több rakétát is kap egy-egy célpont. A páncélozott célpontok réme az AGM-114 Hellfire rakéta, melynek a radarvezérlésű változata kapott helyet a játékban. Ez képes sebészi pontossággal „kiemelni” a célpontot a rejtékhelyéről, persze gondos feledítés után. Gyakorlatilag nálam egy rakéta/egy célpont eredménnyel üzemelt. Vigyázat, tartalékoljunk néhányat az esetleg felbukkanó légvédelmi technikákra, hiszen kínos meglepetést tud okozni egy-egy jól álcázott rakétakilövő állás...



SWAT 2

ZSARUK A TERRORISTÁK ELLEN

Trau és El Capo

Azt hiszem, kevés embernek kellene bemutatni a Sierra által fejlesztett Police Quest-sorozatot – zseni, egészen friss oldalhajítását tisztelhetjük a Police Quest SWAT 2-ben. A sorozat többi tagjától azonban elég eltérő módon nem nyomozót alakítunk, hanem egy különleges rendőri egység, vagy egy csapat terrorista tarozik irányításunk alá.

A játék stílusát talán a real-time szakasz szintű stratégia fedi ■ legjobban, néha kissé nehézkes irányítással. Persze rögtön ■ terrorista része érdekelt elsősorban, hiába, az ember igyekszik képezni magát. Soha nem tudhatom, mikor fogok egy jó kis gerillaharcba kerülni, legalább az elmélettel legyek tisztában. Balga

A rossz fiúk: terroristák

A történet szerint a kedves játékos a Council of Five Eyes tagja, Dante, aki ■ vezér, Basho jobb keze, az akciócsoport vezetője. A Tanács célja a Five Eyes filozófiájának elterjesztése, minél szélesebb ismertség megszerzése. Ehhez azonban sok harc és túszejtés vezet.

Basho minden feladat előtt ■ TV-n keresztül kisebb szöveget tart, amely alapszintű feladatismertetést is magában foglal. Ezért ajánlatos a játék legelején gondosan Escape-et nyomni, majd elolvasni a pontosabb feladatlírást. Ugyanezt persze a kézikönyvben is megtalálod. A feladatot ismerve kell ezután összeállítani ■ csapatokat, ez terroristáknál a sejtek összeállítását és felfegyverzését jelenti. A tagokat különböző tulajdonságok alapján sorrendbe is lehet pa-

koltatni, egyszerre maximum három tulajdonság alapján. Ha minden megvan és kerek, irány a csatatér.

A játékos képe roppant hagyományosnak mondható: bal felől a képernyő 75%-át képezi a térkép, ■ maradék 25% a különböző beállításoké, illetve ■ jobb alsó sarokban elhelyezkedő összefoglaló kis térkép. Maga az irányítás alapvetően egyszerűnek mondható, egy-két nehezítéssel megspékelve. A SWAT alapegysége egy ötfős szakasz, ■ terroristák hármásával mozognak. Egyszerre egy szakaszt mozgathatunk, de könnyen, egy-egy billentyűvel ugrálhatunk közöttük. A különböző fegyverek és kiegészítők (golyóálló mellény, gázárlarc) aktiválását szintén szakaszonként kell megtenni. Itt van elrejtve egy apró „figyelmesség” is: ■ játék elején nagyon nem értettem, hogy hiába aktiválom ■ kiegészítőkhöz hasonlóan ■ fegyvert is a sejt vezetőjénél, csak ő tüzel harc esetén. Kizárólag akkor lönek mind a hárman, ha ■ tagoknál külön-külön egyenként kiválasztod (piros keret ■ fegyver körül) és aktiválsz (zöld keret) a fegyvereket. Miután ezt megtetted, mászkálás esetén CSAK ■ vezérnél kell deaktiválni (visszaáll ■ piros keret) a fegyvert, így tudnak menni. A másik két tagnál azonban a fegyver továbbra is aktív (zöld keret) marad. A kiegészítők egész csapatra ható aktiválása viszont ■ vezetőnél történik, nem kell tagonként végrehajtani. Azt mondjuk nem értem, hogyan lehet egy testpáncélt aktivizálni, de sebjaj. Általános jó tanács,



fejje! azt hittem, sokkal könnyebb dolgom lesz terroristaként, maximum időnként legyilkolok néhány civilt véletlenül, na puff. Nos, ez így nem egészen volt igaz. Személyesen tanúsíthatom, nem könnyű szegény terrorista élete. Kezdve például, hogy hiába áll rendelkezésére az egész fegyverpiac, kizárólag háromféle lőfegyvert képes beszerezni, nem beszélve az egyféle kézigránáról. Igazából kissé lelombozó ■ kedvencem, a világ egyik legnépszerűbb és legnagyobb számban gyártott és használt gépkarabélyának, a legendás AK-47-esnek hiánya. Ekkor még nem is szóltam a híres 9 mm-es Uzi különböző változatairól, M-16-osokról, az Ingramról, a hazánkban is közismert Skorpióról, különböző shotgunokról, maroklófegyverekről. Kissé szűknek érzem a kínálatot. Elhiszem, könnyebb, ha kevesebb fegyvert kell lemodellezni, de ezt túlzásnak érzem, főleg úgy, hogy még a kézikönyv is felhívja figyelmemet ■ feketepiac tulajdonságaira. Sebjaj, a rendőrök sem rendelkeznek több eszközzel.



hogy mindig használd az előbb említett két apróságot, mert e nélkül elég gyengécskék harcosaink.

A fegyverek okos használata a feladatok megoldásának kulcsa. Értelemszerűen nálam az alapfegyvert az LR-300 gépkarabély jelentette. Elég kellemes ütőerővel rendelkezik, főleg képzett lövész kezében. Három ilyen harceszköz hatásos tömegtüzet eredményezhet. Nem volt rossz móka, mikor egy autó mögött megbúvó sejttem LR-300-asokkal szanaszét szedte a nyílt terepre megérkező, 17 fős (3x5 fő rohamcsapat, plusz két fő mesterlövész) SWAT különítményt, hogy csak úgy hanyatlottak szerteszt. Teljesen tömegmészárlás jellege volt az akciónak, és mindössze két sérült terroristába került. A kézigrát is jól használható, de valami miatt mindig szanaszét szaladnak ■ rendőrök ☺. Ekkor egyenként lehet leszedni őket gépkarabéilyal.

A mesterlövész puska a terroristáknál szerintem nem használható. Akárhányszor próbálkoztam vele, mindig villámgyorsan „kiemelték” a rendőrök. A terrorista eleme ■ közelharc. Az esetleges kellemetlen meglepetéseket lehet elkerülni a botlódrótos Booby Trapep telepítésével. Még ha hatástalaníthatóak is, eléggé sokáig elbibilődnek vele, így addig is van idő lelépni



gyítva nem támadott még egyszer hátra. Ne aggódjatok, minden löfegyverhez végtelen töltény tartozik, amit szintén nem értek. Úgyhogy itt át is adnám a

szót El Capo rendőrőnöknek, világosítson fel mindenkit a Törvény neveltséges dolgairól.

A jó fiúk: SWAT

A Jelvényeseknél szolgálni nem könnyű. Több mindenre kell figyelni, több ■ kötelesség. Egy akció mintaszerű levezetése a következő: először is csinálunk néhány csapatot. Általában két mesterlövész és két kommandós csapatot vettem be. Mindig legyen egy elsősegélynyújtó az alaku-

latban, és lehetőleg a felderítő robbantási szakember legyen. A felszerelés tartalmazza a gázmaszkot mindenkinél, a felderítőnél feszítővas és tükör legyen. A mesterlövészeket szereljük fel álcázó lepedővel. A terepen először helyezzük el úgy a Snipereket, hogy minél többet lássanak. Ekkor jelentkezik Alvarez, a főnök, hogy juttassunk-e be a rosszfiúknak telefont. Ha igent nyomunk, akkor az egyik csapatvezetőnél megjelenik a telefonkészülék, amelyet egy ■ terroristák által is jól látható helyen kell elhelyezni. Ha beveszik, minden OK, ha nem, akkor általában megkezdődhet a támadás. Kezdjük előfutárként a felderítővel (scout), egy feszítővassal nyissuk ki az ajtót, majd ■ tükör segítségével nézzük meg, tiszta-e ■ terep. Ha igen, jöhet a csapat maradék része. Ezután, ha látunk civilt, meg

kell menteni és elvezetni ■ rendőrkocsiig, addig le se száll rólunk. Ha minden civil lőtávolságon kívül van, akkor kezdődhet ■ roham. Nem sok hasznát láttam a könnygáz gránátnak meg a fénybombának, alig hullott ki tőle valaki, de azok is főleg rendőrök voltak.

Amint meglátunk egy gyanúsítottat, szólunk rá, hogy tegye le a fegyvert. Ha erre nem hajlandó, és még ránk is lő, eresszünk bele egy párat. Lehet, hogy csak akadékoskodni fog, akkor addig üssük, míg rá nem tehető a bilincs. A mesterlövészeket ne hagyjuk a zöld jelzésen, mert amint meglátnak valakit fegyverrel ■ kezében, lelövik. Ezért csak akkor adjunk nekik zöldet, ha már nincs más választásunk. Ideális esetben senki nem hal meg, az összes gyanúsítottat letartóztatjuk anélkül, hogy megsebesítettük volna, s a túsok is érintetlenek, meg ahogy Móricka megálmodta. Nincs az ■ bűnöző csoport, amelynek minden tagja önként és dalolva táncolna be ■ börtönbe. Ez többszörösen igaz a többjátékos üzemmódban. Trau volt ■ „tenoristákkal”, én pedig a Pepitásokkal. Természetes volt, hogy amint meglátom őt (vagy fordítva) rögtön tüzet nyitunk (majd biztos megkérem a Trau által irányított bandát, hogy tegye fel a kezét, dobja el ■ fegyvert és tegye fel a bilincset, ha már arra jár).

A SWAT első részéhez képest hatalmas változáson ment keresztül ■ játék. Nekem speciel az első rész stílusa jobban tetszett. Azáltal, hogy a kamera közvetlenül ■ kommandósok feje mellett volt, sokkal izgalmasabbá tette az egészet, bár az kevésbé volt stratégia. Az irányítási problémákkal én is küszködtem, főleg a lövöldözés, illetve a fegyverek aktiválása volt problémás. Zavart ■ kis térképen az emberek színnel való jelölése is: az rendben van, hogy ■ rendőrök kék színűek, de miért zöld ■ terrorista? Mindenesetre, aki szeret úgy gyilkolászni, hogy még legális is legyen, annak itt ■ SWAT 2. PC X



vagy támadni. A harci kés csak díszként funkcionál, hasznát sose vettem. A robbanóanyag ■ megfelelő detonátorral ellátva azonban sok kellemetlen másodpercet szerzett ■ kis butus zsaruknak.

A feladatokat akkor is bevezgettnek tekinti a

CPU/RAM: P133, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

SOKKAL ERŐSEBB A STRATÉGIAI ELEM,
MINT A SWAT ELSŐ RÉSZÉBEN

SIERRA

4

program, ha az összes zsarú meghalt/harc képtelen lett. Általában igyekeztem minden rendőrt kivégezni, mert pluszpontot ért, és esetleg meggyó-



Commandos

AZ ELLENSÉGES VONALAK MÖGÖTT

Pelace

Sokat visszatart a stratégiai játékoktól, hogy nincs bennük meg az a keménység és izgalom, amit mondjuk egy Quake nyújt. Nos, a Commandos, bár valósidejű stratégia, igencsak bővelkedik akciókban, és végigjátszásához nem kis adag harci fifika is szükséges.

A mikor néhány hónappal ezelőtt először találkoztunk ■ demóval, mindannyian megegyeztünk benne, hogy az egyik legszebb, de egyben ■ legnehezebb játék, amit valaha is láttunk. Néhány nap játék után azonban igencsak vegyes véleménnyel van ■ szerkesztőség. Az tény, hogy a játék szinte abbafelejtetlen, folyamatosan arra sarkallja az embert, hogy megnézze, mi van a következő pályán. Ha azonban abbafelejtetni kényszerültünk, mindig úgy álltunk fel a gép mellől, hogy az újonnan felfedezett hülyeséget taglaltuk. Persze először ismerkedjünk meg a játékkal.

A real-time stratégiáktól már jól megszokott recepttől eltérően semmiféle építgetés, fejlesztetés nem lesz, csak szintizta stratégia sok akcióval. Hat különböző embert irányíthatunk (lesz néhány eseti tag, akikkel csak bizonyos küldetésekben találkozunk), de csak ■ legkritikább esetben lesz módunk az összes emberünket egyszerre vezérelnünk. Az egyes küldetéseken mindig csak azokat kapjuk, akik feltétlenül szükségesek a feladat teljesítéséhez.

Összesen 20 pályán kell keresztülverekednünk magunkat. Böven elég, ha teljesítjük ■ fő célt az adott misszióban, de ha igazán sok pontot akarunk elérni, akkor villámgyorsan és ■ lehető legtöbb veszteséget okozva kell megoldanunk a feladatokat. Mindezt persze úgy, hogy egyetlen emberünket sem veszíthetjük el – nem lesz egyszerű feladat.

Ezek ■ küldetések szinte az egész európai és észak-afrikai hadszínteret felölelik, ahol az angolok harcoltak, ugyanis a Commandos egy, a valóságban is létező angol különítmény volt. Különböző kis csoportokból állt, amiknek tagjai egytől egyig különlegesen kiképzett, eszméletlenül kemény fickók voltak. A német vonalak mögé dobták le őket és ott kellett szinte öngyilkosságszámba menő küldetéseket végrehajtaniuk, mindenféle külső segítség nélkül. A készítő

250 könyven, 600 filmen és még egy csomó dokumentumon rágták át magukat, hogy minden élethű legyen. Amennyire otthon vagyok abban a korban, ez sikerült is (bár Trau biztos találna valami kivétlenülót a parkoló repülő légszavarján...). Az első néhány bemelegítő küldetés Norvégiába repít minket. A bemelegítésen nem azt kell érteni, hogy ezek egyszerű kis ujjgyakorlatok lesznek. Arra ott van a néhány gyakorlópálya, ahol megtanulhatunk mindent, amit ■ játék kezeléséről tudni kell. Az északi hideg után rögtön mehetünk Afrikába barnulni, majd segédkezhetünk a normandiai partraszállás előkészítésében, legvégül Németország szívében kell rátermettségünket bizonyítani.

A grafika mesés: eszméletlenül változatos a táj, amit kedvünkre nagyíthatunk-kicsinyíthetünk, az egész játék során szinte nincs két egyforma épület és

mindegyik nagyon szépen kidolgozott. Egy pillanat alatt tele lehet hajigálni a képernyőt egy csomó ablakkal is, amikben a terep különböző részein történeteket kísérhetjük figyelemmel. A készítő nagy büszkén hirdették, hogy a valaha látott legértelmesebb mesterséges intelligenciát készítették el, vagyis az ellenséges katonák úgy viselkednek, mint egy igazi ember az életben. Nos, ha a nácik tényleg ilyen idioták voltak néha a Második Világháború idején, akkor nem csodálom, hogy elvesztették. Például járőrözik ■ német katona





egy gépfegyverrel ■ hóna alatt és körüléz: „Jé, ott az előbb még négy katona posztolt, most már csak kettő. Nocsak, most már egy sem. Hoppá a társam csapdába lépett. No, nem baj, mi azért csak járőrözzünk tovább.” Ha az igazat megvalljuk, akkor persze már megint csak piszkálódunk: amikor egy járőr előtt nyomok vezetnek ■ hóban, akkor észreveszi azt és utána ered. Igaz, ahelyett, hogy hívna egy őrzőjáratot, egyedül indul felfedezni a világot, aztán meg csodálkozik, ha valaki véletlenül elvágja a torkát. Persze még így sem egyszerű kicselezni a németeket, épp ezért nem könnyű a játék. Sőt, eszméletlenül nehéz, talán kicsit túlságosan is. Itt nem lehet egyetlen meggondolatlan lépést sem tenni, mert akkor máris lekaszabolták az egyik emberünket és kezdetjük előlről ■ pályát (vagy jobb esetben jöhet a visszatöltés).

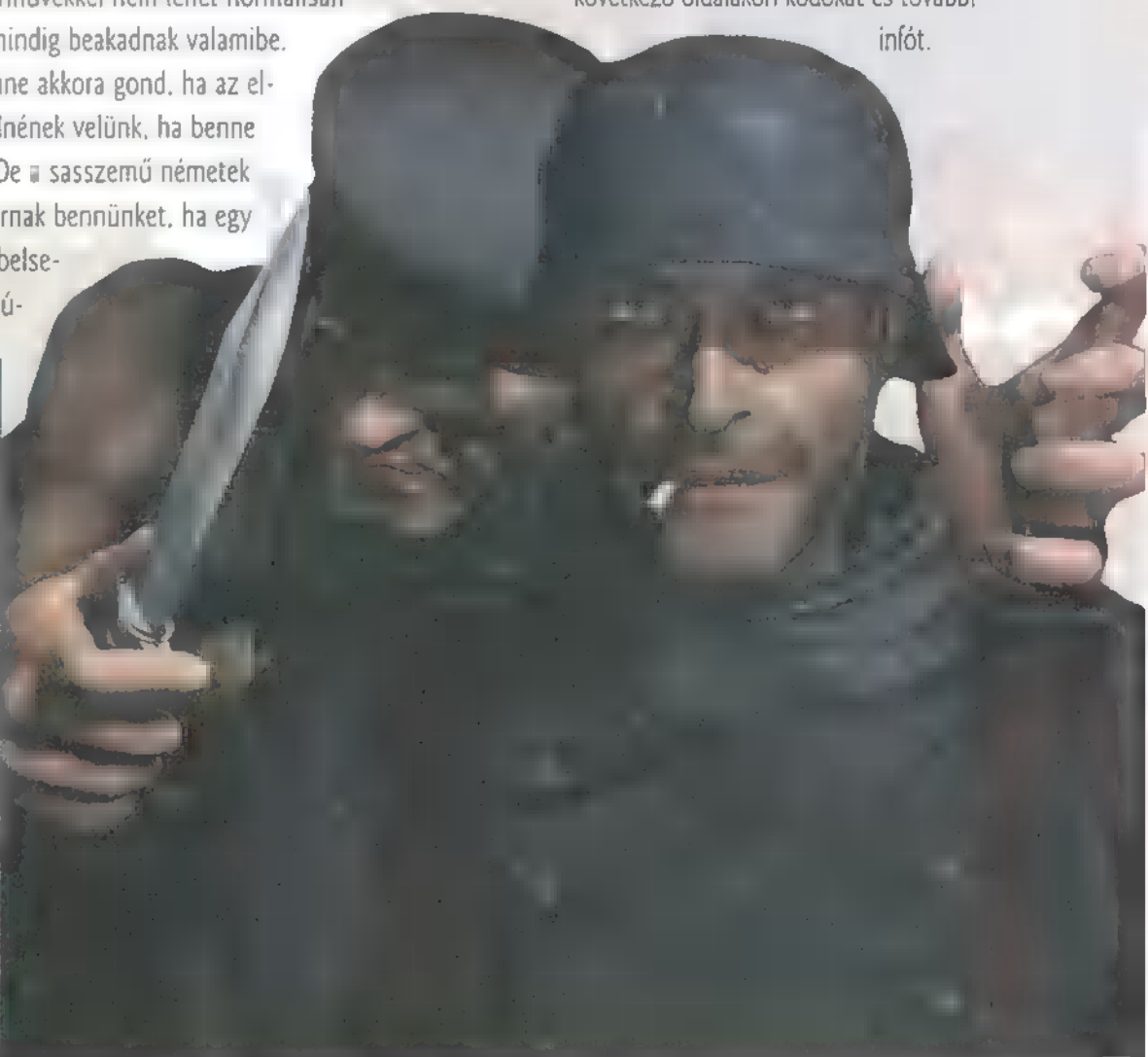
Nagyon jó a játékban, hogy tényleg különböznek az egyes embereink. Mindenkinek megvan a saját maga szakterülete és az annak megfelelő eszközei. És ahhoz, hogy célt érjünk, ezeket maximálisan ki is kell használnunk. Ez egyébként az egyik problémám is a játékkal. Minden küldetést szinte csak egyféleképpen, az ellenfelek meghatározott sorrendben történő likvidálásával

lehet megoldani, ami azt jelenti, hogy mindig ugyanazokat az embereket ugyanazon ■ módon kell felhasználni. Ez persze csak kis túlzásokkal igaz, mert mindenki azt mondaná, hogy én ezt is, azt is másképpen oldottam meg, mint ■ haverom, de ha jobban belegondolunk, azok is variációk egy témára. Tetszett a játék változatossága is, ami ■ már említett grafikán kívül megnyilvánul ■ küldetések felépítésében is (nem találni két hasonlót sem, nemhogy egyformát). Járművekből is elég széles a repertoár, hisz lesz itt minden: teherautók, tankok, mini-tengeralattjárók, repülő, csónakok és még jó néhány más ketyere.

A sok jó ötlet ellenére sajnos számos hiba van a játékban (a már említettekén kívül). A néha teljesen idióta módon viselkedő németeken kívül nagyon idegesített, hogy ■ járművekkel nem lehet normálisan közlekedni, mert mindig beakadnak valamibe. És ez még nem lenne akkora gond, ha az ellenfelek nem törődnek velünk, ha benne ülünk valamiben. De ■ sasszemű németek még akkor ■ kiszúrják bennünket, ha egy teljesen zárt tank belsejében vagy egy lehú-

zott ponyvájú teherautó rakterében csücsülünk. Nagy marhaság szintén, hogy egy olyan „bonyolult” szerkezetet, mint például az evezős csónak vagy egy teherautó, mindig csak a megfelelő személlyel tudunk irányítani. Tehát ha mondjuk a tengerészünk beszáll két másik emberkével ■ csónakba, majd a víz közepén kiugrik belőle (búvárfelszereléssel), akkor a többi kommandósunk csak ül ■ hajó végében és meg sem tudják mozdítani azt. Az már csak apróság, hogy egy sebes sodrású folyón meg sem rezzen ■ lélekvesztő, ahelyett, hogy szép lassan lecsordogálna a folyásiránynak megfelelően. Az sem tetszett különösebben, hogy elég egy kis hiba és emberünk máris szitává löve fekszik a földön. Már a legelső küldetések is annyira ki vannak hegyezve, hogy egyszerűen pixelvadászatot folytat az ember, hogy hol látják meg és hol nem. És mikor tudod, hogyan kell valamit megcsinálni, de mindig meglátnak az utolsó pillanatban, és már huszonötödszörre töltöd vissza ■ játékállást, az mérhetetlenül unalmas tud lenni. Még akkor is, ha veszettül örülsz, amikor végre sikerült megcsinálnod.

Vegyes az összkép, amit ■ Commandos nyújt magáról. Könnyen lehetett volna minden idők legjobb kommandós játéka, de ■ sok hülyeség igencsak lehúzza az összképet. Még így is nagyon jó ■ játék, de érzésem szerint sokkal jobb is kijöhetett volna belőle. Grafikailag és még sok szempontból bőven megérdemelte volna a PC-X Topot, de az összképet tekintve úgy érzem, ez kicsit túlzás lett volna. Szerintem ■ nehézséget eltűlozták, mert elég könnyen le tudja lombozni az embert a sok visszatöltögetés. Ennek ellenére ajánlom bárkinek, aki kicsit is vonzódik a stratégiai játékokhoz, mert még így is az egyik legjobb játék ■ mostani piacon. S csüggedésre semmi ok, készül a Commandos 2! Addig is találsz a következő oldalakon kódokat és további infót.



COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILE
COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
 1A RICHMOND TERRACE
 WHITEHALL, S.W. **TOP SECRET**

NAME **RENE DUCHAMP A.K.A. "SPOOKY"**
 DATE OF BIRTH **NOVEMBER 20, 1911**
 PLACE OF BIRTH **LYON**
 COUNTRY **FRANCE**
 CURRENT GRADUATION **SOLDIER**
 HEIGHT / WEIGHT **HEIGHT 6 FEET 4 INCHES
 WEIGHT 179 POUNDS.**

Spy (6): ■ készítőik kémnek nevezték el, ám inkább besurranónak hívhatnánk: ha felölti ■ néhány pályán, ruhaszáritón lógó egyenruhát, nácinak adja ki magát és bárkinek a figyelmét elvonja. Mérgezett injekciót tud beadni az ellenfélnek, ilyenkor azonban lebukhat, és elveszti a német egyenruhát (ha ép bőrrel megúszta a kalandot, ez később újra felölthető). Hullát is tud cipelni, és ■ gyógyítani sem esik nehezére, ha épp nincs más ilyen a csapatban.

COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILE
COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
 1A RICHMOND TERRACE
 WHITEHALL, S.W. **TOP SECRET**

NAME **SID PERKINS**
 DATE OF BIRTH **APRIL 4, 1910**
 PLACE OF BIRTH **BROOKLYN**
 COUNTRY **STATES OF AMERICA**
 CURRENT GRADUATION **SOLDIER**
 HEIGHT / WEIGHT **HEIGHT 6 FEET 2
 WEIGHT 183**

Driver (5): ő felelős a járműves közlekedésért a játékokban. Mindent el tud vezetni, ráadásul ■ telepített fegyverek (pl. géppuskafészek) kezelésben is otthon van. Ha a járműben fegyver is található (pl. tank), akkor azt a CTRL lenyomásával tudjuk működésre bírni. Cipelhet még elsősegélydobozt és egyes akciókban gépfegyvere is van.

COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILE
COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
 1A RICHMOND TERRACE
 WHITEHALL, S.W. **TOP SECRET**

NAME **RUSSELL HANCOCK A.K.A. "INFERNO"**
 DATE OF BIRTH **JANUARY 14, 1911**
 PLACE OF BIRTH **LIVERPOOL**
 COUNTRY **ENGLAND**
 CURRENT GRADUATION **SOLDIER**
 HEIGHT / WEIGHT **HEIGHT 6 FEET
 WEIGHT 175 POUNDS.**

Sapper (4): robbanóanyaggal ■ kezében született, így bármi, ami nagyobbat pukkan egy petárdánál, az ő hatáskörébe tartozik. Találhatunk távirányítós és időzített típust, de néha gránát is a kezünkbe akadhat. Nagyon jól jöhet még egyes emberkék kiiktatásánál ■ csapda is, ami azonnal öl, de használata kissé körülményes. Drótvágó számszám is lehet nála, fontos lehet kerítéséknél.

COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILE
COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
 1A RICHMOND TERRACE
 WHITEHALL, S.W. **TOP SECRET**

NAME **SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE**
 Alias **"DUKE"**
 DATE OF BIRTH **MARCH 21, 1909**
 PLACE OF BIRTH **SHEFFIELD**
 COUNTRY **ENGLAND**
 CURRENT GRADUATION **SOLDIER**
 HEIGHT / WEIGHT **HEIGHT 6 FEET 2 INCHES
 WEIGHT 180 POUNDS**

Sniper (2): voltaképpen egyetlen hasznos tulajdonsága van, de az szinte nélkülözhetetlen. Távcsoves puskájával nagy távolságból egy lövéssel leszed akárkit (persze az így keletkezett hullát észrevehetik a járőrök!). Sajnos a lőszer mennyiség meglehetősen korlátozott. Lehet nála elsősegély ládika is.

COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILE
COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
 1A RICHMOND TERRACE
 WHITEHALL, S.W. **TOP SECRET**

NAME **JERRY "TINY" MCNALE**
 DATE OF BIRTH **SEPT 17TH 1909**
 PLACE OF BIRTH **CHICAGO**
 COUNTRY **USA**
 CURRENT GRADUATION **SERGEANT**
 HEIGHT / WEIGHT **HEIGHT 6 FEET 5 INCHES
 WEIGHT 220 POUNDS.**

Green Beret (1): a csapat Ramboja, késsel nagyszerűen bánik. Ée tudja ázni magát hóba vagy homokba is, fel tud mászni néhány meredek falon (a kurzor hegymászó csákánnyá változik) és fizikai erejénél fogva fel tud kapni hullákat és firkákat (utóbbiba egy-egy halottat el is lehet hordókat (utóbbi - távirányítással kapcsolható be és ki, ennek hangja odacsalogatja a környéken lévő járőröző németeket (a posztolókat nem).

COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILE
COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
 1A RICHMOND TERRACE
 WHITEHALL, S.W. **TOP SECRET**

NAME **JAMES BLACKWOOD A.K.A. "FINS"**
 DATE OF BIRTH **AUGUST 11, 1911**
 PLACE OF BIRTH **MELBOURNE**
 COUNTRY **AUSTRALIA**
 CURRENT GRADUATION **SOLDIER**
 HEIGHT / WEIGHT **HEIGHT 6 FEET 8 INCHES
 WEIGHT 181**

Marine (3): eredetileg tengerész, ezért a vízi járművek egyetlen szakértője a csapatban: hátizsákjában sokszor van felfújható, három személyes csónak. Rendelkezik ezenkívül búvárfelszereléssel is: ha bokáig gázol a vízbe, megjelenik a palack, erre kattintva eltűnik a mélyben, nem is veszi észre senki - levegője nem fogy ki. Szigonypuskája csendesen likvidálja az ellenfeleket, mint a kés, de kicsit nagyobb a hatótávolsága.

- H - kéz, ha fel akarsz venni valamit
- I - hangkeltő be- és kikapcsolása
- J - csapda vagy szigonypuska
- K - elsősegély
- L - mérgező injekció
- M - géppisztoly
- Q - hangkeltő
- R - távcsoves puská
- S - feláll
- T - felfújható gumicsónak
- U - álruha
- W - kerítésvágó
- X - kés

Pályakódok (az elért kódok változhatnak annak függvényében, hogyan teljesítod a pályákat):

- 2. EY4XJ
- 3. EEW1L
- 4. LK309
- 5. LRTCH
- 6. WOTWC
- 7. WWB38
- 8. XUQX6
- 9. 724EF
- 10. 57HPD
- 11. 9WODW
- 12. UVHDC
- 13. GSUWW
- 14. WABDW
- 15. KEND3
- 16. R71P3
- 17. FXIMV
- 18. ZZMJV
- 19. 8HCWN
- 20. C7KWW



Továbbá a + és - gombokkal tudsz képernyőt nagyítani és kicsinyíteni (a * az eredeti méretet állítja vissza), illetve a Shiftet nyomva tartva egyrészt gyorsabban görgeti a képernyőt, vagy ha ugyancsak nyomva tartva ráklickszel egy ellenségre, aktiválható ■ szemet.

Karakterek:

Összesen hat állandó emberünk van a játékban, de nem mindegyikük tart velünk minden küldetésen. Nem lehet megmondani, hogy melyikük lenne a legjobb, avagy leghatásosabb kommandós, hisz mindegyiknek megvan a saját feladata, és arra biztos, hogy ő a legalkalmasabb. Az is tuti, hogy ■ küldetésre kapott emberek mindegyikére szükségünk lesz a feladat teljesítéséhez, így hát nem árt tisztázni, ki mit tud: a fenti aktákból minden kiderül.

Kommandósaiddat gombokkal is irányíthatod:

- 1-8 - a kommandósaidd sorszáma
- A - távirányítós bomba felrobbantása
- B - bomba
- O - lefekszik
- D - búvárruha vagy az ellenség figyelmének eltérése
- E - gránát
- F - ásó
- - pisztoly



Commandos Taktikák

Alapvető kiinduló taktika, hogy mindegyik emberednek életben kell maradni az akció végén is. Ezért hát ne hagyj őket elkóborolni, mindig vigyázz rájuk, hogy olyan helyen táborozzanak, ahol nem vehetik észre őket. Néhány pályán több csoportba osztva találod kommandósaid, ez még nagyobb figyelmet igényel. A járőrök azonban mindig ugyanazon az útvonalon közlekednek, így ha egyszer nem vettek észre, később sem fognak. Sokszor, ha nincs hová elbújni, követheted őket: egyszerűen a nyomukban haladsz, s ha elfordulnak, te is azt teszed. Vigyázz! A hóban hagyott nyomok csak lassan tűnnek el, s ha felfedezik, utánad erednek, rossz esetben riadót fújnak!

Az egyik leghasznosabb fegyver a „torokmetsző” kés: a legtöbb esetben úgy oldható meg egy feladat, hogy az ellenfél mögé óvakodsz, s hátulról elnyiszálod a gigáját. Sokszor ennyi nem elég persze, hiszen a földön heverő holttestet észreveszik a többiek, így fel kell kapnod a hullát és elcipelned egy biztonságosabb zugba (vagy elrejtetheted egy hordóba is, ha épp van arra olyan). Babra munka, de így lehet a legjobban előre haladni: a szemre, majd a kívánt nácira kattintva kifigyel-

valaki az adott pontot), amit senki nem figyeli, odalopakodsz, s megpróbálsz egyesével kiiktatni mindenkit. Sokszor kell majd menteni, mert ahogyan haladsz előre a pályákon, egyre több járőr és posztoló katona látja egymást, bizony megesik, hogy percek alatt csak azt vizslatod, milyen sorrendben van esélyed kinyírni az ellent. Fontos a becserkészéshez a kúszás: az ellenfél ilyenkor csak a világos zöld területen észlel: vigyázz, ha kétszél (vagy távcsöves puskát használ, avagy csapdát helyez el), akkor előtte felállsz. Ilyenkor már látható vagy!

Sokszor elengedhetetlen a Sniper használata: vigyázz, mert messziről leszedett ellenfél holttestét ugyanúgy észlelik a többiek, azaz csak olyat kapsz, amit vesznek észre. A játékban előrehaladva egyébként egyre több esélyed van, hogy riadót fújnak: ahol náci zászló lengedezik a szélben, abban házában további katonák várják a riadót (a térképen piros pontok jelzik ezek helyét is). A pályákat egyébként riadó után meg lehet csinálni, egy idő után megnyugszanak a katonák, visszatérnek eredeti posztjukra – persze akik riadóra jönnek elő házaikból, azok továbbra is kinn maradnak (illetve a kezdeti pályákon előfordul, hogy nyugovóra térnek, azaz újra behúzódnak a háza).

Néha kifejezetten jó, ha riadót fújatsz. Ha sok emberedet össze tudod gyűjteni egy helyre, jobb egérgombbal „keretet húzva” egyszerre aktiválhatod mindet (majd a pisztolyra váltasz): beállsz velük az épület ajtaja mellé, az egyesével kirontó manuszok hatalmas tüzerével gyilkolhatod le. Hasonló megoldás, ha behúzódsz egy kiszögellés mögé, löszpisztollyal egyet-kettőt levegőbe, mire közeiben lévő katonák oda-szaladnak. Vesztükre, mert halomra lövöd a kis ártatlanokat.

Rendkívül fontos taktikai elem a figyelemeltérés, erre két lehetőség is van. Zöltsapkás embered



zsebében ott lapul a decoy, amit letehetsz valahova a földre, majd távirányítással csipogásra készítheted. Erre oda-szaladnak a közelben járőrök, akik így elcsalva eredeti helyükről, már könnyedén likvidálhatók. A Spy segítségével, miután felöltötte kémgúnyját (csak 1-2 pályán van ilyen, ruhaszáritón lóg egyenruha), el tudod vonni bármelyik katona vagy járőrcsapat figyelmét: ilyenkor kis buták mind egy irányba néznek, s ez mindaddig így is marad, míg zajt nem csapsz közelben, vagy Spy-jal tovább nem állsz.

A nehezebb pályákon jelenik meg egy meglehetősen izmos ellenfél, a gépágyú: a szerkezet tetején csücsül a kezelő, akit nem tudsz leszedni késsel, pisztollyal. A legegyszerűbb megoldás, ha helyes kis ajándékcsomaggal leped meg, repíted levegőbe. Erre jó a gránát, időzített és távirányítású bomba is. Van pálya, ahol fel kell robbantanod egy objektumot, de nincs mivel: használd a hordókat!

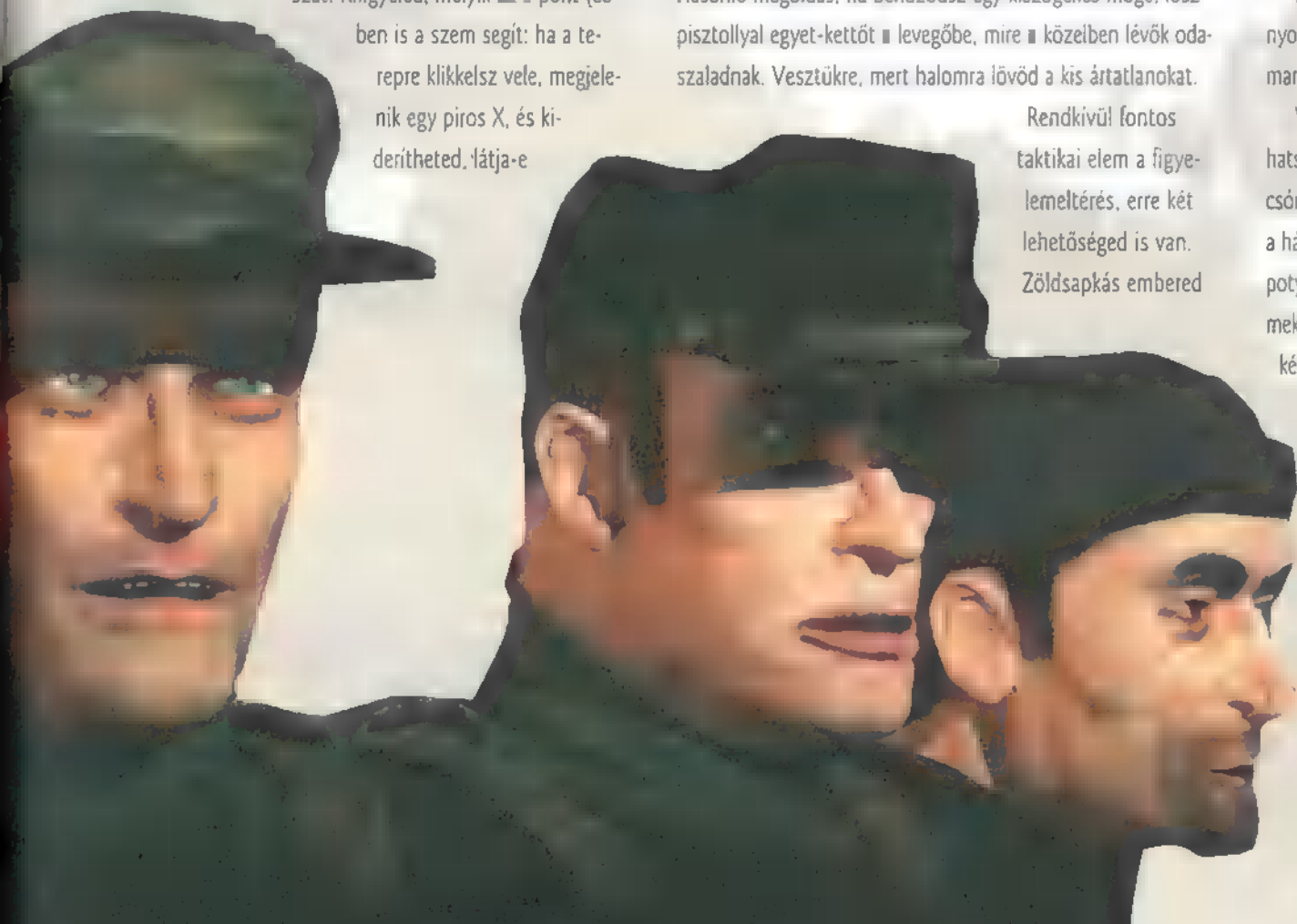
Érdekes funkció még a játékban, hogy villámgyorsan teleszórhatsz a játékképernyőt hat ablakkal, amikben a pálya különböző részeit kísérheted figyelemmel (F2-F7). Akkor különösen hasznos ez a funkció, ha kombinálsz a jobb felső sarokban látható kamerával, amit a terep különböző részeire vagy emberekre aggathatsz, így könnyen nyomon követheted az egyes járőrök helyzetét.

Ha tankot, vagy efféle páncélos járművet vezetesz, a CTRL lenyomásával aktiválhatod a gépágyúját. Ezzel aztán piszok hamar megtisztíthatod a terepet.

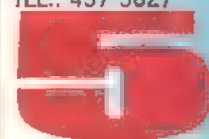
Van egy apró baki a programban, amit a hasznodra fordíthatsz: miközben Marine barátunk épp összecsomagolja a gumicsónakot, ha ügyesen időzítesz, másik két emberrel beugorhatsz a hátizsákjába! Azaz mikor már csukódik a csónak, kijelölöd a potyautast, majd beszállsz – az így összecsomagolt főszerkezmekül elvannak hátizsákban, olyannyira, hogy Marine bűvárként elviheti őket bárhová, nem fulladnak meg. Így néhány pályán könnyebben végig lehet menni. **PC X**

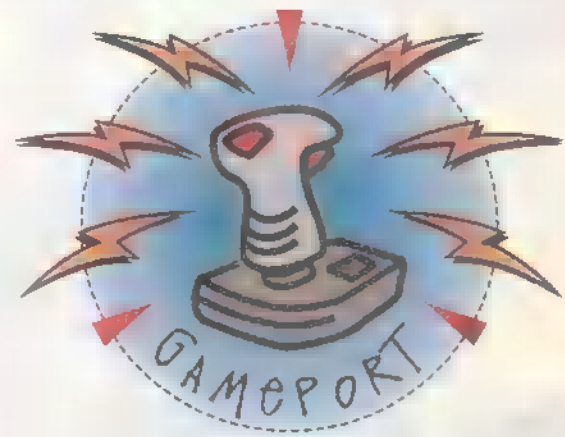


led, milyen területeket látnak be, és szép sorban lekapod egyesével őket. A nehezebb pályákon (mondjuk 7-től felfelé) ez már pontos időzítést is igényel, itt kezdődik a pixelvadászlat. Kifigyelod, melyik pont (ebben is a szem segít: ha a terepre klickelsz vele, megjelenik egy piros X, és ki-derítheted, látja-e



CPU/RAM: P120, 16MB RAM
 SYSTEM: WIN95
 X-TRA: N/A
 NAGYON JÓ, DE MESSZE NEM TOKÉLETES II. VILÁGHÁBORÚS REAL-TIME STRATÉGIA
 EIDOS INTERACTIVE
 H&H'92 KFT.
 TEL.: 457-3827





Spec Ops

KETTEN A TŰZVONALBAN

Az USA hadseregének egyik elit alakulatának lehetsz tagja. Mintha ■ Quake-et és a SWAT-ot össze- gyúrták volna, testközelből irányítható a két ranger, hemzsegnek az ellenfelek, a felszedhető fegyverek és tárgyak, de a jó reflexek semmit sem érnek, ha nincs jól kidolgozott taktika.

A rangerek és a tengerészgyalogosok között dúló, néha ököiharcig fajuló „melyik ■ keményebb fegyvernem” vitát nehéz lenne eldönteni, mert feladatuk eléggé eltérő. A rangerek igazi profilja a mélyen az ellenséges hátsószágban végrehajtott akció. A megérkezés és kiemelés között szinte teljesen magukra vannak utalva, technikából csak azt használhatják, amit magukkal visznek és amit az ellenségtől zsákmányolnak. A



Spec Ops egy ilyen, kétfős különítmény bevetéseit kínálja a játékosnak.

Mediterrán erdőség, havasok, esőerdő, sziklás hegyek és sivatag a helyszíne a különböző küldetéseknek. Minden missziót több fázisra bontottak, ■ végcél elérésig több részfeladatot is teljesíteni kell. Ezek széles skálán változnak épületek és eszközök elpusztításától vezetők elfogásán át a túsmentésig. Minden fázis előtt ki kell választani azt a két ranger típusot, amelyik az adott feladatnak és a játékos taktikájának, stílusának leginkább megfelel (a rangerek képessége nem, csak felszerelésük különbözik). A fegyverek és felszerelési tárgyak többsége beszerezhető a lelőtt rosszfiúktól is, vagy egyszerűen felszedhető a földről – robbanóanyagból érdemes ■ szükséges mennyiséget egyből magunkkal vinni, és fegyvertávcső sem terem minden bokorban.

A különféle fegyverek mellett van még néhány fontos és hasznos felszerelési tárgya is a rangereknek. Az első és valóban legfontosabb ■ rádió, ezzel kell minden egyes, a fázison belül elvégzett részfeladatról jelentést tenni, utána további utasításokat, segítséget kapunk. A végcél elérését is hasonló módon kell jelezni, ■ legtöbb fázis e nélkül be sem fejeződik. A másik nem kevésbé fontos, de sokkal több segítséget jelentő tárgy a GPS (műholdas helyzet-meghatározó), ami a következő végrehajtandó feladat helyszínének irányát mutatja. Sajnos ez légvonalban értendő, vagyis néha zsákutcába vezethet. Az éjszakai fázisokban nagy előnyt jelent az éjjellátó készülék, hiszen aki messzebről veszi észre az ellenfelét, az távolabbról is teríti le. A rangerek (az éppen irányításunk alatt álló is) elég jól céloznak maguktól, de sokkal pontosabban és jóval nagyobb távolságra is lödözhetünk, ha a fegyveren távcső van. Akár az alapfelszerelés része, akár elhullott ellenfelünktől jutunk hozzá, szinte az összes golyós fegyveren

Trau és Schuerue

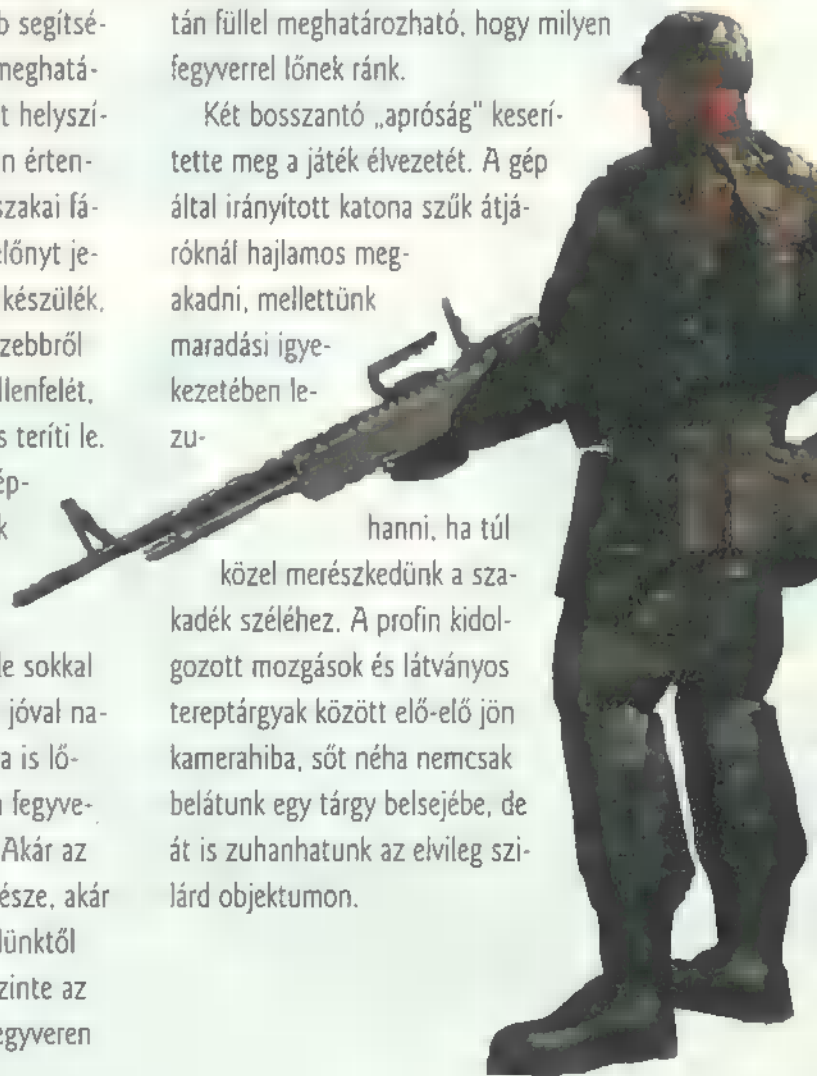
használható. Az elsősegély csomagok hasznosságát nem kell sokat boncolgatni, de legalább ilyen jól jön a golyóálló mellény is. Ez utóbbi – a pályán látva leginkább tejeskannára emlékeztető – ruhadarabot azonnal magára rántja az azt elérő harcos.

Három nehézségi fokozat van, ■ különbség az ellenség egyre jobb célzókéjában, páncélzatának erősödésében, a ranger golyófogók silányulásában és a lőszerkészlet csökkenésében nyilvánul meg. Külön játékméntésre sajna nincs lehetőség, ■ program mindössze az utolsó sikeresen befejezett fázist jegyzi meg. A játék irányítása sem túlságosan bonyolult, de a kúszás és gurulás alkalmazását nem árt gondosan elsajátítani. A cselekvések egy része csak bizonyos testhelyzetben hajtható végre (pl: rádiózás). Egy részüknél automatikusan felveszi harcosunk a kívánt pozíciót, de néhány esetben nekünk kell utasítanunk; a gránát például térdelésből éppen csak az önvészélyes távolságon túl repül, álva viszont közel kétszer olyan messze.

Grafikája tetszetős, a környezet részletesen kidolgozott, az emberek mozgása igen jól eltalált. A 3Dfx tulajdonosok számára külön jó hír, hogy nemcsak Direct3D-n keresztül, hanem Glide-ből is képes kártyájukkal megértetni igényeit. Hangja pedig nagyot dob ■ hangulaton, az egymást anyanyelvükön figyelmeztető, halálukban istenükhöz fohászoló ellenlábásokkal és rangerek egymásnak szóló parancsaival. Némi – fájdalmas – tapasztalatgyűjtés után pedig, pusztán füllel meghatározható, hogy milyen fegyverrel lőnek ránk.

Két bosszantó „apróság” keserítette meg a játék élvezetét. A gép által irányított katona szűk átjárónál hajlamos megakadni, mellettünk maradási igyekezetében lezu-

hanni, ha túl közel merészkedünk a szakadék széléhez. A profin kidolgozott mozgások és látványos tereptárgyak között elő-elő jön kamerahiba, sőt néha nemcsak belátunk egy tárgy belsejébe, de át is zuhanhatunk az elvileg szilárd objektumon.



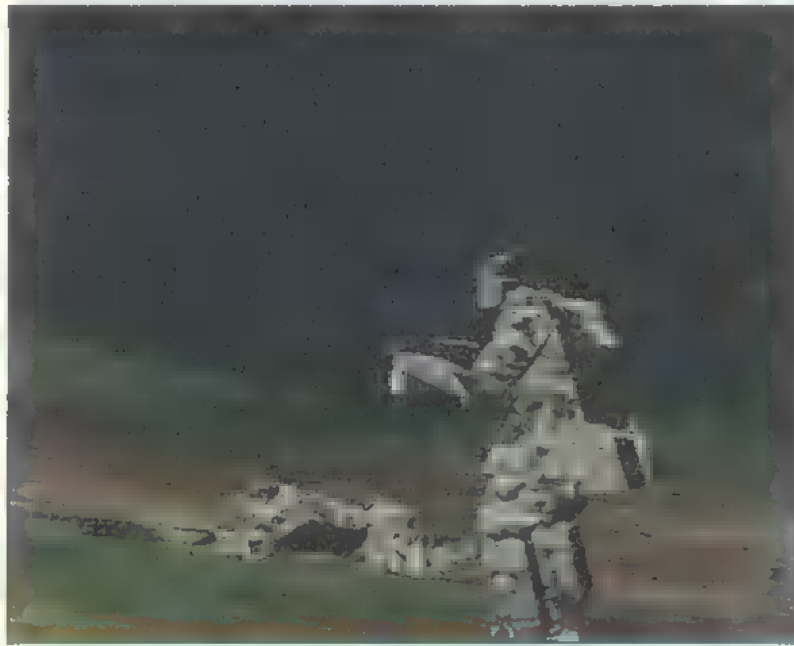
Spec Ops küldetések és fázisok végigjátszása

Első küldetés

Voronye erdőség, Oroszország, Mediterrán táj, éjszakai akciók.

A US AirForce legtitkosabb kémrepülőgépeinek, az Auróráknak egyike feladat közben lezuhant, mélyen az orosz területen. A hadsereg azonnal mozgósította tengerészgyalogos alakulatait, a roncsot akarják.

Első fázis: a kihelyezett taktikai harcálláspont megsemmisítése, két időzített robbanóanyag szükséges. Belátható, dombokkal tarkított terep.



Az indulási ponttól ösvény, pontosabban földút vezet a fák között, ami hamarosan egy keresztződésbe torkollik. Időben érkezve még látható a hegycsúcs irányába haladó teherautó, az első célpont. Ezt követve hamarosan újabb keresztúthoz érkezünk, a katonákat szállító jármű

északkeleti irányba halad tovább, majd hamarosan leparkol. Az álló teherkocsit a plató alá helyezett robbanóanyaggal lehet megsemmisíteni, a hátrébb állóra fölösleges pazarolni a drága

időt. A harcálláspont a domb mögött déli irányban bújjik meg, itt a rádiót kell kivonni a forgalomból, a robbantás utáni rádió-jelentéssel zárul a fázis.

A véderők orosz tengerészgyalogosok, akik bár jó kiképzést kaptak, sorkatonák lévén nem vehetik fel a versenyt a hivatásos rangerekekkel.

A bokorban, fák mögött rejtőzõ ellenfelek hamar kifigyelhetők,

a harcálláspont környékén sok, dombtetőről lerohanó és fedezékben rejtőzõ katonára kell számítani. Nagyon jól használható a lövész-géppuskás páros. Szétszórt felszerelési tárgyak az áramfejlesztők mellett és a harcálláspont álcahalói alatt.

Második fázis: az Auróra adatrögzítő moduljának megszerzése és a pilótafülke megsemmisítése; egy sárcel szükséges. Jól belátható völgy.

Indulási ponttól nagyon egyértelmű nyomok mutatják a lezuhant gép sodródásának irányát. A végén álló pilótafülkét elérve az adatmodul tárolója a különleges kulccsal nyitható, pontosan az orrban. Jelentés után a maradvány felrobbantására adnak utasítást.

Nem a legjobb ötlet a roncsok által túrt árokban haladni: a szélein nemcsak reflektorok fénykörén kerül kívül a két ranger, de hamarabb fel is fedezhetők a tengerészgyalogosok. A lövész fegyvertávcsővel és a géppuskás nagy tűzerejével ideális páros. A pilótafülke környékén némi ellátmány található.

Harmadik fázis: távozás az adatmodullal, a helikopter berepüléséhez a két légvédelmi üteg megsemmisítése, két

robbanóanyag. Magas dombok, veszélyes szakadék, nehezen átlátható terep.

A domb lábától induló rangereknek meg kell semmisíteni a gerincen álló két üteget, majd eljutni a helikopterig. A kávédaráló nem érkezik meg, csak az ütegek megsemmisítéséről tett jelentés után.

A feljutást már gránátok hajigálásával is nehezítik az orosz fiúk, érdemes hallgatni a „feküdj” parancsra. Az ütegeknél több örre is számítani kell. A helikopter egyenesen is elérhető, de az őrpárok megkerülhetőek a délkeleti párkányon. A végén óvatosan az ereszkedéssel, mert a rangerek sérülnek az eséstől, szakadékba gurulástól. Távcsővel felszerelt lövész nagyon hatásosan tud működni, egy géppuskás pedig az ütegek környékén jön jól. A bal oldali üteg feletti csúcs van elszórva néhány hasznos apróság.

Második küldetés

Kapsan hegység, Észak-Korea. Magashegyi, havas küldetések, ködös, rossz látási viszonyok.

A Koreai Néphadsereg (KPA) SCUD rakétákkal és ideggázzal játszadozik, sürgősen le kell állítani őket.

Első fázis: KPA radarállomás és híd megsemmisítése. Két adag robbanóanyag szükséges. Nappali küldetés, szakadékos, fás, nehezen belátható, illetve sík, könnyen megtisztítható terület vegyesen.

Érkezési ponttól az út egy kapuhoz vezet, majd némi szerpentint után egy beton löllásig. A radar a keleti irányban lévő elkerített területen áll, a barakkok között – itt jó néhány hordó van, amik találat esetén nagyot durrannak. Robbantás és jelentéstétel után a nyugati kapun távozva, a fák között lerövidíthető a hidhoz vezető út, felrobbantani a közép tájon elhelyezett töltettel lehet. A jelentésekről nem szabad megfeledkezni.

A kapunál fedezékből lövöldöző őrség van, az erdős részeken a fák közé húzódott katonák, a radarállomásnál pedig erős őrség, kapuiból őrpárok. A löllásból a legcélszerűbb gránáttal kipiszkolni a bentlakókat. A lövész vagy mesterlövész távcsővében már elég messziről kivehetők a ködben álldogáló örök, a bujkálókat izlés szerint géppuskával vagy gránátvetővel lehet elcsendesíteni. Hasznos „apróságok” a bunkerben és a radarállomás keleti felében fordulnak elő.

Második fázis: repülőter lerombolása, négy robbanóanyag kell. Nappali, hóeséses küldetés, sík, de sok mesterséges fedezéket kínáló terepen.

Északkeleti irányban haladva lehet a kapuhoz jutni, a sátraktól az északnyugatra álló őrtoronyig, majd észak felé vezet az út az első két repülőgépig. Csak egyesével robbant-



hatók, mert az első töltet robbanása elsöpri a másodikat. A harmadik készenléti MIG-23-as nyugatra parkol, a negyedik pedig a kifutón áll, egy őrtorony védelmében. A negyedik gép felrobbantásáról adott jelentés zárja a küldetést.

A koreaiak előszeretettel húzódnak fedezékbe, némelyik golyószóróval puffogat. A tornyokban álló örök igen jól céloznak, a parkoló gépeket pedig erős őrség vigyázza. Javasolt a lövész-géppuskás páros bevetése. A kapu melletti barakk körül és a sátrak ponyvája alatt nagyobb mennyiségű stuff hever.

Harmadik fázis: négy SCUD-C felrobbantása. Erdős-dombos, rövid beláthatóságú terepen, éjszakai küldetés.

Már ■ kezdéskor az első indítóállás kerítésén belül vannak embereink. A két itt álló SCUD ■ rakéta tövébe helyezett robbanóanyaggal semmisíthető meg, előbb azonban az őrtornyokat kell semlegesíteni. A másik, északra kiépített indítóálláshoz átjutni kissé nehézkes a két PSZH miatt, amik elállják az utat és ■ bejáratot, bár egyszerűen megkerülhetők a fák között – nagy tűzerőű géppuskák miatt célszerűbb ezeket is felrobbantani egy-egy töltettel. A második indítóállás berendezése megegyezik az elsővel, itt is őrtornyok vigyázzák ■ rakétákat.

A tornyok mellett számos katona bújószkázik, de az erdőben is lapulnak néhányan. A PSZH-k közelről teljesen tehetetlenek, így odaszaladva könnyen lerakható ■ „szeretetsomag”. Két lövéssel célszerű kísérletezni, mivel a géppuskáknál kicsit kevés a robbanóanyag, felszerelési tárgyak gyéren, a bázison találhatók.

Negyedik fázis: kémiai telep, három ideggáztartály és a radarállomás felrobbantása, majd távozás. Ködös nappali küldetés, szakadékos, erdős fennsík.

A kezdőponttól északra áll az első tartály, szinte egyenesen tovább a második és ■ harmadik. Az utolsó robbantástól nyugatra álló dombon az épületkomplexum tövében áll a radar, ennek felrobbantását jelente délkelet felé visszavonulva kell a helikopter fedézetére jutni.

A tartályokat nem túl nagyszámú, de kézigranátokkal is felszerelt őrség védi, ■ radarállomásnál azonban már nagyobb a nyüzsgés. Az igen szűkre szabott idő gyors, pontos végrehajtást kíván, az erdőben bujdosolva azonban nem árt óvatosnak lenni, hamar ■ szakadékban találhatja magát vagy társát a játékos. A lövész sok robbanóanyaga és ■ tartályok tisztásain jól használható távcsöve miatt hasznos tagja ■ különítménynek, a géppuskás pedig a radar állomás környéki sokadalomban vághat rendet könnyedén. Mindössze egy-két elszórt tárgyat lehet találni.

Harmadik küldetés

Magdalena folyó, Kolumbia. Áthatolhatatlan dzsungel, párás-ködös levegő, szinte szakadatlan eső.

Kolumbia a drogültetvények és laboratóriumok paradicsoma, egy drogban utazó ezredes azonban túlment minden határon.

Első fázis: Marcos tábornok elfogása. Nappali, de esős-ködös küldetés. A dzsungelben az ösvénytől alig lehet eltávolodni, a fák és növények szövevénye áthatolhatatlan, csak néhány tisztás szakítja meg ezt a rendet.

A mólótól észak felé kell belépni a dzsungelbe, délre mindössze egy barakk áll. Maga az ösvény erősen el van aknásítva, de ezek ■ botlódrotos kedvességek kiszűrhetők és kikerülhetők. Az ösvény közepe táján egy őrtorony hivatott elállni az utat, utána tovább ■ kanyonban. A nagy tisztáson északi irányba kell vonulni, az őrség leküzdése után az ösvényen megjelenik Marcos. Bár hevesen lövöldözik, nem szabad lepuffantani, elfogásához mellé kell állni.

Jól képzett zsoldosok próbálják utunkat állni, főként AK rohampuskákkal, fedezőket jól kihasználva. A golyószóró és a gránátvető mint nehéztűzesség jöhet szóba, az I-37-es sörétes puská viszont közelről, ■ fedezékbe befordulva verhetetlen. Tárgyak jobbára csak ■ nagy tisztáson akadnak.

Második fázis: a zsoldosok barakkjainak felszámolása, öt robbanóanyag kell. A terep az első fázis-hoz hasonló.

A dzsungelbéli ösvényen indulnak emberink, melyet egy szakadék felet átívelő híd szakít meg. A következő kanyarban egy lövészgödörben többen lapulnak, leg-egyszerűbb gránáttal elintézni a problémát. Az elaknásításról itt sem feledkeztek meg. A tisztás bejáratánál két őrtorony is vigyázza a barakkokat. Maguk az épületek egymás mögött, két sorban helyezkednek el.

Néhány zsoldos golyószóróval van felszerelve, az ösvény mentén fedezékből szórványosan lövöldöznek, de táborukat igen keményen védik. A hátsó barakk mögött számos robbanóanyag található, ha nem lenne elég a vitt mennyiség. Ütőképes a géppuskás és gránátvetős rangerből összeállított páros.

Harmadik fázis: a kokain laboratórium megsemmisítése, majd távozás. Az esőerdő változatlan.

A laboratórium melletti tisztáson kezdődik a móka, az épületek közé füstgránátot kell dobni, majd ■ rádiózás után menekülni az ösvényen a légcsapás előtt. Már nemcsak az úton, de az épületekben is elrejtett aknákra kell számítani. A rádión kapott utasítás alapján ■ megszökött Marcos ezredest is meg kell találni, s végezni vele. Ebben az úton és a végén álló őrtorony és középtájon álló géppuskafészek próbál megakadályozni.

Jó néhány zsoldos vigyázza a laborokat gránáttal, golyószóróval. Az ösvényen szintén szép számmal akadnak, de legnehezebb a nagy fák mögé rejtőző, sörétes puskát szorongatók elintézése. Vagy sok gránátot cipelő, hangtompított MP5-sel felszerelt, vagy gránátvetős katonát és géppuskást célszerű választani. Tárgyakhoz szinte csak hullarablás útján lehet jutni.

Negyedik misszió

Soconusco hegység, Honduras. Sziklás, szakadékos hegyvidéki táj.

Nem kívánatos helyre került némi atombomba előállításához nélkülözhetetlen plutónium.

Első fázis: a tábor kapuját kell megszüntetni egy gondosan elhelyezett robbanóanyaggal. Éjszakai küldetés, a kanyargós serpentin mentén.

Az utat követve – a „rövidítés” halálos is lehet – kell eljutni a különleges egység lakatanyájának kapujáig. Az utat a kanyarokban álló géppuskafészek és őrtornyok igen rendesen be tudják löni. Egy szinttel feljebből viszont jól belátható a terep a rangerek számára is.

Az első osztályú fedezékben lapuló lövészek mellett gránátot hajigáló milicisták is fel-feltűnnek. A géppuskás-gránátvetős felállás itt is ütőképes.





Második fázis: TV adás megakadályozása és ■ főkolompos elfogása a feladat. Egy fennsíkon kell feljutni, nappal, ■ szakadékok között.

Vízmosáson keresztül vezet az út egy lakókocsiból rögtönzött torlaszig, majd egy elhagyott bánya mellett tovább a csúcsra, ahol ■ TV közvetítő-kocsija áll. A rosszfiú éppen bent ül, felrobbantani tehát nem lehet, az adótányért szétlőve azonban előcsalogatható ■ kocsiból.

A terep adta fedezékeket gondosan kihasználó, gránátvetővel és G11-esekkel felszerelt különleges alakulatok lapulnak mindenfelé. Nem árt saját gránátvetőt is vinni, vagy esetleg két géppuskással nekivágni és minél előbb szerezni egyet. A nagy tüzerőre ■ közvetítőkocsi körül igencsak szükség lesz. A bánya teraszáról az egészségügyi csomagot érdemes lehozni, mást nem nagyon lehet találni.

Harmadik fázis: távozás a plutóniummal. Ködös plató a hegy tetején, nappali küldetés.

Egy vegyi üzemben rejtették el ■ plutóniumot. A tartályok tetejére feljutni azonban nem lesz könnyű műveltség. Indulási helyünkről két utat is követhetünk a feljáróig, kevesebb vesződéssel ■ tartályokat megkerülő útvonal jár, kelet felé indulva, majd a szélső tároló mögött északnyugatnak. Az anyagot megszerezve már csak ■ helikopterig kell visszajutni.

Az üzem környékén igen heves ellenállásra kell számítani, sőt a plutónium felvétele után egy helikopterrel is vadászni fognak ■ rangerekre. Érdemes mesterlövészt vinni és mielőbb zsákmányolni valami használhatóbb fegyvert, amire távcsövet szerelheti, másodiknak ■ gránátvetővel felszerelt katona a legjobb. A tartályok közt csalinkázva találhatunk hasznos dolgokat.

Ötödik misszió

Kabul, Afganisztán. Sivatos terep. Egy szenátor fogságba esett, a rangerekek feladata kiszabadítani.

Első fázis: rakétaindító megsemmisítése. Éjszakai küldetés, ■ polgárháborúban lepusztult város utcáin.

Bár légvonalban szinte karnyújtásnyira van a cél, mégis hosszú út áll a két harcos előtt. Egy U formát leírva lehet először északnyugat, majd vissza délkelet felé megközelíteni a célt, a GPS könnyen zsákutcába visz.

Az ellenfelek arab fanatikuskok, akik ráadásul jó kiképzést kaptak, géppisztoly, golyószóró és gránátok vannak arsenáljukban. A tetőkön és a házak erkélyein gyakran láthatatlanul megbújó mesterlövészek elhallgattatása nem a legkönnyebb feladat. Mindenhol lehet számítani támadásra, az átvizsgálás nélkül hátrahagyott beugrókból hamar utánunk erednek. S mintha nem lenne elég, hogy taposóaknak között kell elszurranni, még egy T-72 is feni ránk ■ fogát. Gránátvetős egy géppuskás



fedezetében talán a legjobban működő összeállítás. A szabadon heverő tárgyak nagyon kívül esnek a követendő útvonalon.

Második fázis: három légvédelmi üteget kell megsemmisíteni. A helyszín egy erőd a hegygerincen, szűk sikátorokkal, tágas udvarokkal.

A nagykapu sem tud ellenállni ■ kirobbanó kopogtatásnak. A mellvéden balra egy, jobbra pedig két légvédelmi ágyú várja ■ sorsát. A baloldali udvarra nem éri meg betévedni.

Vadul védekező muzulmánok, egy részük bazookával van felszerelve, ezért a fedezékek jó kihasználása valóban létszükséglet. A gránátvető plusz géppuskás párosítás a leghatékonyabb megoldás. A kapu előtti két sátorban még lehet egyet tankolni.

Harmadik fázis: ■ tűsz kiszabadítása és a biztonságba helyezése. Egy erőd belseje a helyszíne az éjszakai küldetésnek.

A behatolási ponttól el kell verekednie magát a két rangernek egy belső udvarig. A GPS nem működik, de a „minden sarkon balra fordulunk” szabályt betartva hamar meg lehet találni. A szenátort hamar meg kell szabadítani örétől, mert ha túl közel merészkedünk, akkor tarkón lövi. Sikert jelentő rádióadásunkra megérkezik ■ helikopter. Az obeliszkig visszavezető úton még a megmentett úriember épségére is vigyáznunk kell.

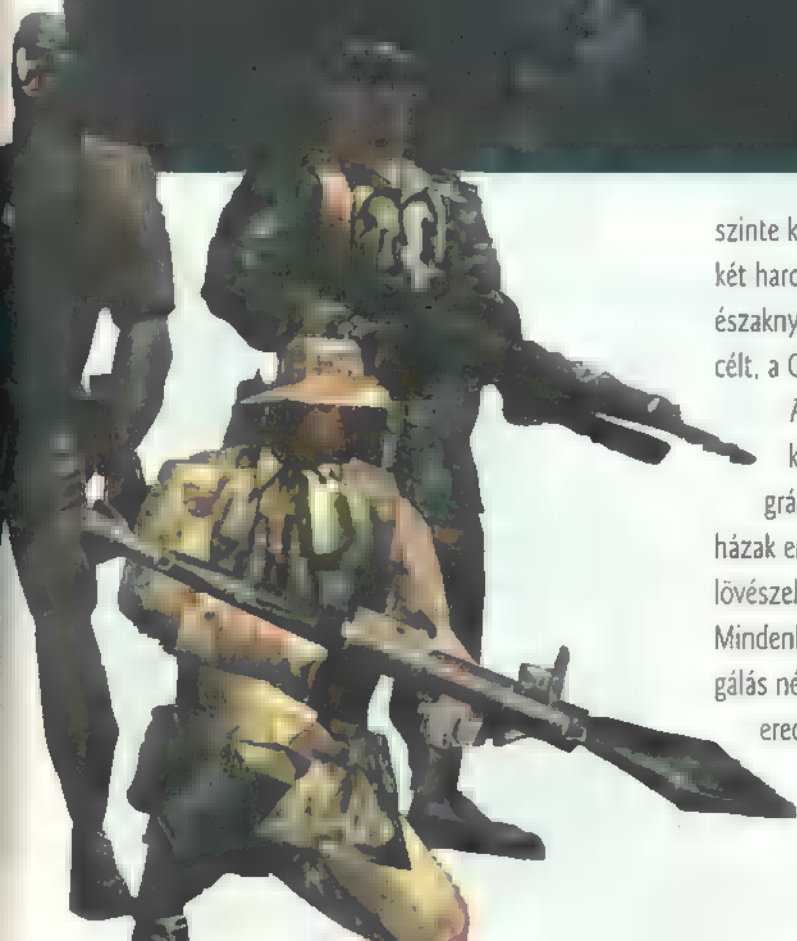
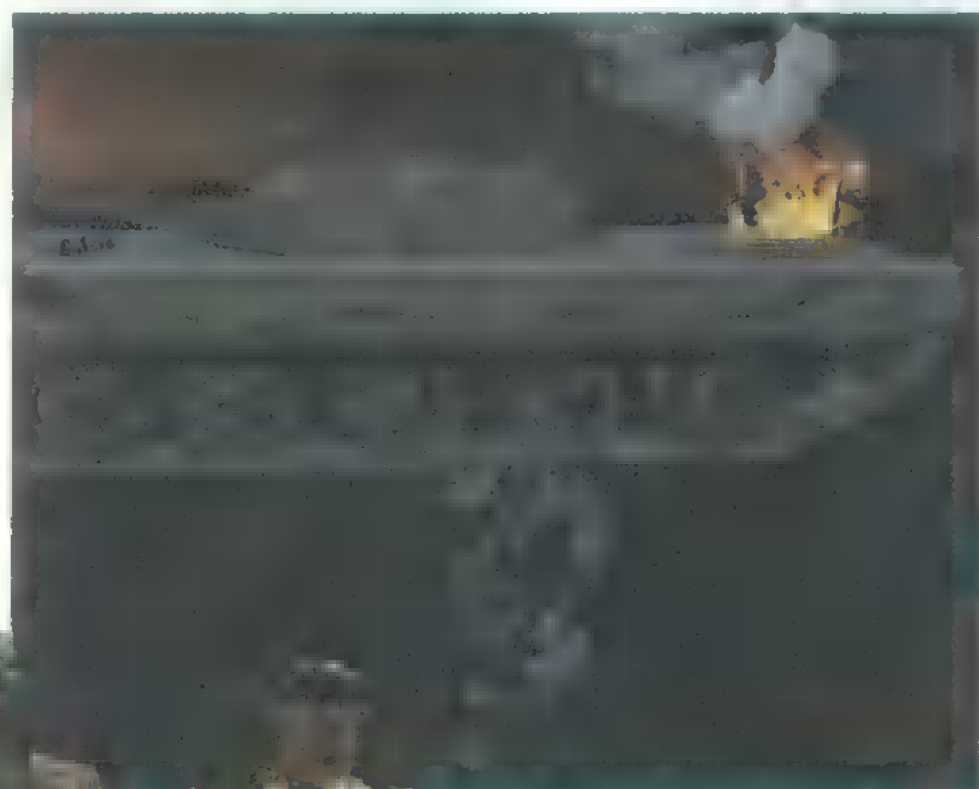
Számtalan ör, ■ tetőkön mesterlövészek, ■ mellvéden bazookás katonák, a gránátokat pedig úgy szórják, mint össze ■ fák leveleiket. Szinte megoldhatatlan, nincs a csapatban mesterlövész, elszórt felszerelésre ne nagyon számítson senki, de az őrség hulláinál szinte minden megtalálható.

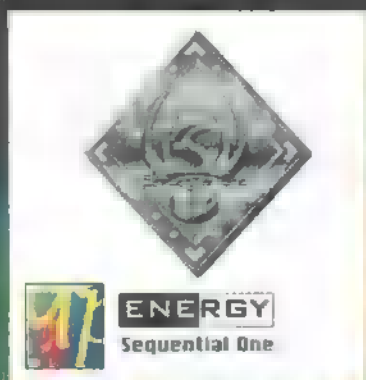
PC X

CPU/RAM: P166, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: 3D KÁRTYÁK TÁMOGATÁSA

NY IGGDT TERMESZETŰ VAGYOK, DE ■ SPEC OPSOT VEGIG KELLETT JÁTSZANOM

EIDOS INTERACTIVE
H&H'92 KFT.
TEL.: 457-3827





robbant jól elárulják az életrajzban... az "The Wolf"...

Prince - aki az MTV mellett a New Power Generation...

Prince - aki az MTV mellett a New Power Generation...

Prince - aki az MTV mellett a New Power Generation...

Prince - aki az MTV mellett a New Power Generation...

Prince - aki az MTV mellett a New Power Generation...

Prince - aki az MTV mellett a New Power Generation...

2009-ben a Mayday... a dubkó... a Save The Robots... a Rikini XX. Századi Híradó...

2009-ben a Mayday... a dubkó... a Save The Robots... a Rikini XX. Századi Híradó...

2009-ben a Mayday... a dubkó... a Save The Robots... a Rikini XX. Századi Híradó...



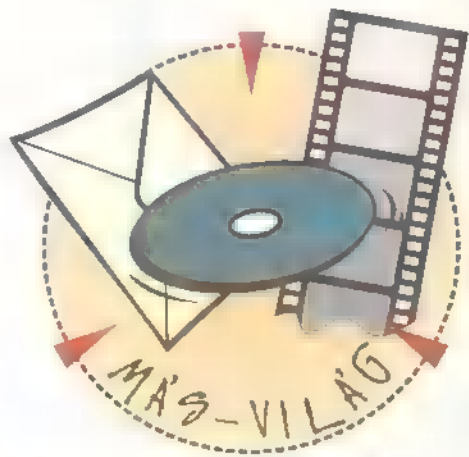
POLYGRAM JÁTÉK!

Nana: Father című legújabb szerzeményét (3 CD-t és 3 kazit) sorsoljuk ki a helyes megfejtők között.

- Mivel foglalkozott Nana az énekelés előtt?

Megfejtésed legkésőbb szeptember utolsó napjáig add postára (PC-X Magazin, 1537 Bp., Pf 386)!

MTV X-MUSIC



Aréna

ISMÉT SOFTWARE KALÓZKODÁS

Mr. Chaos

Mivel rendkívül érdekes hozzászólások is érkeztek a múltkor felvetett kalózkodással kapcsolatban, mégsem a CD-re, hanem inkább a lapba tettem a leveleket és a válaszokat – igyekeztem a sok reagálásból nyugodt és ideges hangút is mazsolázni. Hál' istennek továbbra is kultúrált maradt ■ társaság, ezek szerint világos, hogy a PC-X nem megváltani akarja a világot, csak felhívni mindenki figyelmét e problémakörre.

Lassan alakulóban van a multimédiával és játékokkal foglalkozó cégek „érdekegyeztető tanácsa” – megalakulásuk körüli fejleményekről már írtak a hazai újságok. Logikus, hogy a lapok kiadói is belépjenek e szervezetbe, hiszen rajtuk keresztül lehet a legjobban elérni a célközönséget. Megvallom őszintén, a PC-X nem tagja az apparátusnak, elsősorban azért, mert jó néhány célkitűzés és erővonal még nem tisztázott. Nem szeretnénk támogatni egy olyan szervezetet, amely nem deklarálja egészen tisztán, milyen módon szeretne hozzájárulni a piac helyretételéhez. Még véletlenül sem akarunk csatlakozni egy esetleges „véresszájú”, otthonülő kölyköket zargató társulathoz – ha azonban a kalózkodásból anyagi hasznot húzó, CD másolók, szűrkeimportőrök ellen akarnak fellépni, akkor van létjogosultsága egy efféle szervezetnek. Csak ezt mondja már ki valaki, különben megint összecsinálja magát a fél ország, hogy majd kopogtat az ajtaján rendőrség, mert véletlenül egyszer felíratta valahol az X és Y programot. És az mindannyiunknak szörnyű (ebben van rossz tapasztalatom bőven, a mai napig sem tudom egyes körökben lemosni magamról a BSA-ügynök gúnynevet ☺). E rövid kitérő után következzenek a levelek, amelyekre most reagálni is szeretnék.

„Azért írok, mert, reagálni szeretnék ■ múlt hónapban előhozott témára a software kalóz-kodással kapcsolatban. Remélem e levélnek nem az eredménye, hogy a PC-X megjelenése után egypár kedves bácsi fog kopogni az ajtón, hogy ugyan mé' írok ilyen csúnya dolgokat, meg minek nekem az a sok rippelt játék. (Tessék, íme, megmondtam, mindenki be van tojva – és ezt halál komolyan mondom – Mr. Chaos.) Tehát, az első dolog, amit le kell szögezni, hogy szerintem, ha tehetné, mindenki eredeti software-t vásárolna. Egyetértek a múlt havi levélíró véleményével, hogy „ezek az árak nem magyar embernek vannak kitalálva”, de csak részben. Mert alapvetően nem az árakkal van a gond, hanem a fizetésekkel. Havi harminc, jobb esetben negyvenezerből nem lehet minden hónapban 10-12 ezret kispórolni arra, hogy az ember megvegyen egy viszonylag új és feltehetően jó játékot. [...] Alapvetően ott jön elő az emberben a CD-írás gondolata, amikor megjelenik egy X-Wing vs. TIE Fighter vagy egy Red Alert (a játék régi, de a dolog nem). Ekkor még csak csorgatja a nyálát és eljátszogat a demókkal, amelyeket Ti adtok a kezébe. Eddig ez teljesen legális. Pár nap múlva a haverja áthívja magához, hogy nézze, mit írt neki az ő haverja tegnap. És milyen furcsa, a haverja éppen a Red Alertet nyúzza. [...] Aztán jönnek a rippelt CD-k. Szép sorjában. Olyan ez, mint a kábítószert: ha az ember elkezd, nehezen tudja abbahagyni.

General DEE”

Így van ez: nehéz megállni, hogy ne próbáljunk ki egy játékot. Igaz, épp ezért vannak ■ demo verziók, persze azzal hamar végez az ember. De így mindenki legális úton eldöntheti, vajon tényleg olyan jó-e az a game, mint ahogyan hirdetik. Persze vásárláskor jön a következő probléma, a pénz, és a kör bezárult.

„[...]Szerintem nem sokat tudnak a kalózprogramok ellen tenni. Ja és én úgy vagyok vele, hogy nem fogok egy teljes progit felírni pl: NFS2, mert nem nagyon érdekel a sok videó, meg zene, mert ha kell ott a TV és a HIFI. Tudom hülyeségnek hangzik, de én nem fogok elpocsékolni e CD-t egy ilyen arcade programért, én inkább a szimulátorokért vagyok oda. És igazat adok azoknak, akik azt mondják, hogy nem normális, aki ki meri tenni ■ boltja polcára a Duke Nukem 3D-t potom 5000-Ft-ért, mert az kezelhető magától!!!

Csőváz, Nyiri.”

Na, ez meg egy ellenpélda volt, aki ha tehetné, se venné meg a cuccost, mert alapvetően elfajult. ☺

„[...] A legtöbb esetben sajnos még azt sem tudják, milyen élménybeli különbség egy CD-RIP, illetve egy full változat között. Kipróbáltam ■ Jedi Knighttal, ■ Battlezone-nal és ■ StarCrafttal. „Ég és Föld.”, ahogy mondani szokták.

Roya-Macee”

Bizony, ez sem utolsó szempont. A feltört és rippelt verzió a legtöbb esetben nem tartalmazza ■ videókat, a háttérzenét, hiszen az elsődleges szempont, hogy a játék minél kisebb helyen elférjen, de működjön. A full dobozos azonban tényleg azt az élményt nyújtja, amit a készítőik szándékoztak átadni két év munkájával.

„[...]Nem tudom, nem kaptátok meg vagy az asztal sarka alá került az előző emilem, de erről már írtam. Legyetek szívesek és fordítsatok kellő figyelmet arra, hogy rendszeresen odaírjátok, hogy egy program támogatja-e a 3D-s kártyákat és ha igen, milyet! Ez engem kicsit rosszul érint, mert nagyvonalúan oda van

biggyesztve az esetek többségében, hogy 3D gyorsító támogatása. Kérem, a 3Dfx az kisebb csoport mint a 3D gyorsító, szóval ami megy 3D kártya nélkül + támogatja a 3Dfx-es kártyákat, arra felelőtlenség odairni hogy 3D kártyát támogat. (Félig igazad van, a 3Dfx jelzést kivettük, most már 3D kártyákat írunk. Ennek oka pofonegyszerű, a gyártók ■ legtöbb esetben csak annyit állítanak programjukról, hogy D3D vagy 3Dfx támogatás – nem vagyunk képesek minden játék esetében külön vizsgálni, mit támogat, csak ■ kiadó ajánlását vesszük figyelembe – s az is igaz, hogy tetszik vagy sem, de a 3Dfx chipet használó kártyák jelenleg elsősorban többségben vannak – Mr. Chaos.) [...] Szoftverkalózkodás. Húh, ez egy kicsit durva dolog. Szerinted az a korosztály, akit megcélolnak ezekkel a programokkal, rendelkezik a megfelelő zsetonmennyiséggel? OK, ez nem jó indok. De ha valaki is egyszer vesz egy abszolút jogtiszt szoftvert. (pl. játékot) és nem is olyan jó, akkor mit csinálhat vele? Mennyi most egy game? 10.000 FT? OK. Vennél te mondjuk egy Walkman-t 10E FT-ért úgy, hogy nem próbálhatod ki, és ha rossz vagy nem tetszik, nem cserélik vissza? Vennél bármit is így?

Sz. Gábor”

„[...]...tegyük fel, megveszünk egy progit a boltban kemény pénzekért és otthon kiderül, hogy mondjuk nincs rendesen megírva és tele van hibákkal, aztán kereshetjük a javítópatcheket a neten (márha egyáltalán létezik hozzá ilyen, és van hozzáférésünk). Vagy tegyük fel, hogy ugyanúgy megvesszük a boltban a dolgot és kiderül, hogy annyi hely kell neki a vinyón, hogy ihaly-csuhal. Vagy a harmadik klasszikus: a fenti szitu, de az derül ki, hogy az ■ gépigény, ami ■ dobozon van, nem tükrözi a valóságot és a program el sem indul ■ gépünkön. Ilyenkor vagy megengedhetjük magunknak, hogy megvegyük a szükséges hardvert, vagy azt mondjuk a boltban, hogy nekünk így nem felel meg a dolog és vegyék vissza. Erre kijön a

A PC-X júniusi játékainak megfajtái és nyertesei:

INTERSTATE'76 (Jade, Taurus, Skeeter, Groove stb.; Lincoln Continental; Staying Alive): Pinczés Dávid (Debrecen) és Sebők György (Kaposvár).

MORTAL KOMBAT (MK 1-3, MK Trilogya, Ultimate MK stb.): Haudek András (Oroszlány), Szalontai Dávid (Lajosmizse) és Győri Péter (Kapuvár).

HUNGAROTON (Skyland és Groove House): CD-t nyert Németi László (Budapest), Darai Gergely (Miskolc), Szalay Ferenc (Szlovákia), kazit nyert Ispán Lajos (Debrecen), Koós Miklós (Pécs), Bálint Károly (Újbarok).

A nyerteseknek levélben küldjük el az ajándékot. Gratulálunk!

góré, röhög egy jót, és azt mondja, hogy neki is élnie kéne valamiből, el kéne tartania a családot, és nem ő mondja meg, hogy mennyibe kerül neki a szoftverek beszerzése. [...] De még egy fontos dolog: az a kalóz, aki üzletel, vagy az akinek van otthon illegális szoftvere? (Pont erre próbáltam rámutatni a bevezetőben – jogilag ugyanis büntethető, aki jogosulatlanul használja az illegális szoftvert, de világszerte elterjedt megoldás, hogy általában az otthoni felhasználót nem sújtják bírsággal. Ez amolyan „félrenézek, addig kapja össze a lopott paprikát, öregenyám”-típusú elintézés. Nem éppen szabályos, de emberséges. Na ezt kellene idehaza is követni, azaz nem a pistikéket meg a iajoskákat kellene zargatni a hatodik emelet négyben – Mr. Chaos.) És különben is, nem mindenki azért VESZ (mert ez sincs ingyen) illegális programot, mert a megtakarított pénzből mobiltelefont akar venni... „Mi a megoldás?” – kérdezitek. Egyik oldalon a gyártó, igazán van, másik oldal kereskedő, igazán van, harmadik oldalon a vásárló, akivel kiszűrnak a „nagyok”, neki is igazán van... Nem az én dolgom, hogy a kérdésre válaszoljak, és nem is tudok. De esetleg a nagyobb kereskedők együttműködhetnének a gyártóval, és lehetne pár közös akciójuk, vagy megvitathatnák a dolgot.

Levente”

Ez utóbbi két úriember éleslátása világít meg egy újabb kérdést: a megvett játék működik ugyan, de kétpercenként elszáll; esetleg nem megy az én grafikus kártyámmal; angol verziót kaptam a boltban, de nekem magyar Windowsom van, és azzal nem fut; nem tetszik a játék, mert hazudtak a dobozra írt szlogenek. Ezek azok a helyzetek, amikor jogos a vásárló felháborodása, csak éppen nem hatalmaz fel arra, hogy ezek kikerülésének érdekében lopott programokat használják. A gyártók igyekeznek a hibákat kiszűrni a megjelenő programból, de az örületes tempó miatt sokszor marad bennük baki (a PC-X-et is százszor átnézzük, mielőtt elküldenék a nyomdába, de mégis... ugyebár... nos igen, abban is maradnak hibák.) Sajnos manapság elterjedt a nézet, hogy „nem baj, ha nem megy, majd kiadunk hozzá egy patchet”. Ez pillanatok alatt felbosszantja a vásárlót, hiszen komoly összeget fizetett egy cuccért, jogos az elvárása, hogy az úgy működjön, ahogy ígérték. A másik felvetés, hogy a kereskedők együttműködhetnének a szoftvergyártókkal: sajnos ez csak idehaza megy ilyen nehezen. Külföldön természetesen, hogy márkás gépet vesznek, s ennek árába belefér még egy

jogtisztá Win95, egy-két játék. 3D kártyához például szinte mindig adnak kettőt-hármat – Magyarországra már csak a „zacskós” verziók jutnak el, CD-k nélkül. Ez viszont a magyar kereskedők felelőtlensége, hogy mindenből „gagyit” csinálnak.

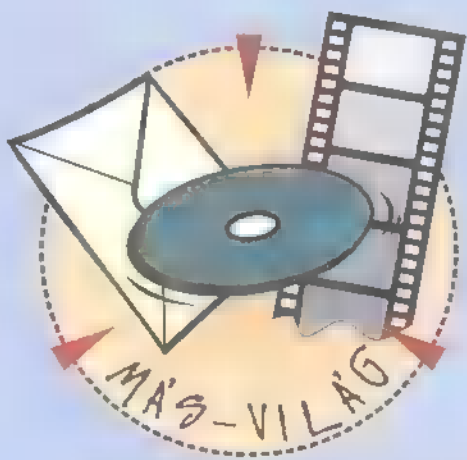
[...]A tanulság: egy gyerek számára túl magasak az árak, ha 2000 Ft-tal lejjebb vinnék, akkor realisabb lenne a Duke 2000-ért vagy a Doom Trilogy szintén 2000-ért.

Draqla”

Jogos, hiszen a számítógépes játék, mint árucikk, elsősorban a fiatal, még nem kereső korosztály számára készül. Néhány forgalmazó úgy gondolkodik, hogy „majd az apuka megveszi neki”. Viszont az is igaz, hogy a régebbi programok ára folyamatosan megy le. Tényleg akad

már nagyon jó program is kedvező áron – akit a legújabb anyagok érdekelnek, s nem is igazán a játék élvezete, mint inkább egy kicsit a „beee, nekem már megvan” érzés vezet, az fizessen érte többet. Ez pontosan így van a processzorok esetében is, lám, mi sem a legújabbat és legjobbat ajánljuk, hanem az ár/teljesítmény arányban legtöbbet nyújtót. Ha a Quake 2-re 5-öst adsz, a Quake 1-re csak négyest, és ezt elosztod az árral, rögtön kijön, hogy a régebbi jobban megéri az árát. Persze aki elvakult játékkőrült, az bele se kezdjen efféle fontolgatásokba, és hát mérlegelni kell azt is, vajon mennyire időtálló mondjuk egy G-Police vagy Actua Soccer. A technológiák fejlődésével újabb és újabb játéktípusok alakulnak ki, viszont ezzel egy időben a régi színvonal is sok esetben silányul. A CD-n folytatjuk az értekezést, mert van még levél bőven – más témában is.





Demozóna

ASSEMBLY '98

Basq

Nagy örömünkre az idei Assembly '98 partyn a 4k intro kategóriában egy magyar alkotás, a Picard/Rhyme által készített Mesha című intro nyerte a versenyt. Ebből az apropóból kérdeztük a csapat tagjait: a riporton részt vett a banda tagjai közül Picard, Cranx és Xtro.

Basq: Mikor alakult a csapat?

Cranx: '97 decemberében alakultunk. Zooleynal egy zsíros ebéd közben pattant ki ■ szikra az agyunkból, hogy alakítsunk egy csapatot, amely hazánkat méltó módon képviselheti külföldön, és Magyarországon is a minőséget képviseli.

Basq: Kiből állt össze a team?

Xtro: Kezdetben Xtro, mint grafikus, Illegal mint zenész és Cranx, mint coder formációban alakultunk meg, majd csatlakozott hozzánk Andy (coder), Myrel (tracer), Trajic (zenész), valamint Ragesten Picard (coder, ötletember, cola support).

Basq: Hogy jöttetek össze?

Cranx: A tagok többsége már régebben együtt alkotott ■ Contractban, jól tudtunk együtt dolgozni.

Xtro: Picard kegyeiért ■ Ragesten indult Fireworks után sokan harcoltak.

Basq: Picard, te miért döntöttél ■ Rhyme mellett?

Picard: Számomra ez egyértelmű volt, ■ többi csapat szóba se jöhetett.

Basq: Milyen eredményeket tudtok felsorolni?

Cranx: Pár dobogós zenén és grafikán kívül csak egy ASM98 4k első helyet tudtunk eddig produkálni.

Basq: Mi ■ véleményetek a mai magyar sceneről?

Cranx: Szerintem nagyon jók vagyunk, még külföldi viszonylatban is, csak nagyon ritkán jelenik meg magyar scene alkotás a külföldi partikon.

Xtro: Minden nagyon jó lenne, csak nem igazán van Magyarországon versenyhelyzet.

Basq: Túl kevésnek találod a jó magyar csapatot?

Picard: Igen, kevés, nincs competition, ezért nem törik az emberek magukat, hogy igazán jól alkossanak.

Basq: Meséj magadról, Picard.

Picard: Coder vagyok. Első gépem C-64 volt, de PC-n kezdtem el igazán kódolni Pascalban. Középkorolás ko-

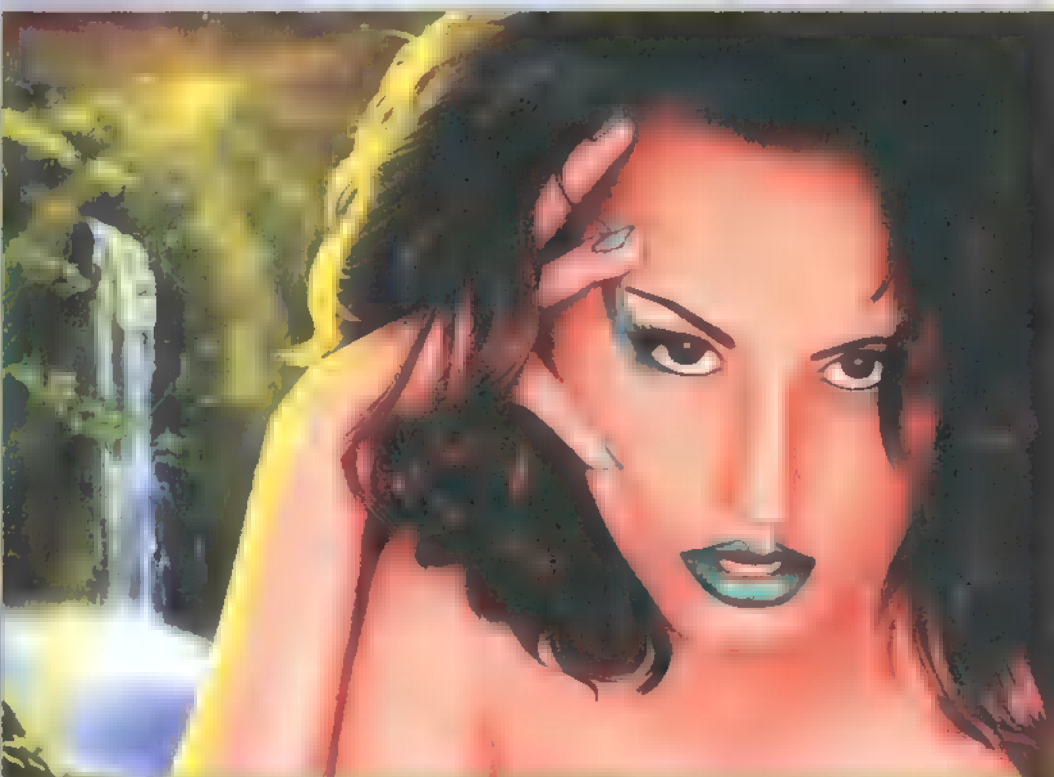
romban megnyertem az IOI-t, de meguntam az algoritmikus feladatmegoldásokat, inkább ■ scene felé fordultam. Most ■ BMÉ informatikus hallgatója vagyok. Eddig vezettem ■ Hugi ASM optimalizáló versenyt, amelyet Weben szerveznek, több kisebb feladatot kell megoldani, és ezt minél kevesebb byte-ból code-olni. Pl. ■ múltkori nyertes 48 byte-ból Nibbles játékot írt. Sajnos most valószínűleg lemaradok kicsit, a 4k intro kódolása miatt kevés időm maradt erre.

Basq: Ez valamiféle elhatározás nálad, hogy a „minél rövidebb kódot csinálunk” kategóriában dolgozol?

Picard: Nem. Az egyedüli oka, hogy eddig nagyrészt egyedül dolgoztam, ezért nem gondolkodhattam nagyobb projekteken. Egyébként a rendezett, átgondolt programozás híve vagyok.

Basq: Ebbe ■ kicsi kódok nem férnek bele?

Picard: Szerintem nem, pontosabban erre inkább a magasabb szintű nyelvek alkalmasak, mint például ■ C++.



assemblert csak kritikus területeken érdemes használni.

Basq: Mármint amely részeknél számít az idő?

Picard: Pontosan, assemblerben mindig gyorsabban futó kódot lehet csinálni.

Basq: Mit ajánlanál egy kezdő kódernek, aki most indul a scene-n?

Picard: Az Internet segítségével ma már rengeteg anyagot lehet szerezni a té-

máról, talán egy kicsit túl sokat is, el lehet veszni a különböző témák között.

Basq: Ez áldás vagy átok?

Picard: Szerintem hátrány, én amellet vagyok, hogy az ember amit saját maga kárán tanul meg, abból lesz igazán hasznos tudás. A túl sok információt úgy értem, hogy igazából nem sajátítja el az ember ■ tudást, ha kész dolgokat kap a kezébe. Azt tudom ajánlani a kezdő kódereknek, hogy ne forrásokat szerezzenek, hanem technikai leírásokat, és próbálják saját maguk leködölni az effekteket.

Basq: Mely csapatokban dolgoztál eddig?

Picard: Hydrogent Cyddel együtt alapítottuk két éve, de nem sok mindent csináltunk, mostanában döntöttem úgy, hogy egy igazán aktív csapathoz csatlakozom.

Basq: Voltatok az ASM98-on?

Cranx: Sajnos anyagi helyzetünk nem engedte meg, úgyhogy WebCam-en izgultuk végig az eseményeket (utólag is köszönjük DC-1-nek és apunak), pezsgőt bontottunk, amikor kiderült, hogy nyertünk.

Basq: Meglepetést szerzett az első helyezés?

Cranx: Egyáltalán nem lepett meg, mert úgy érzem, nagyon jó 4k introt csinált Picard.

Picard: Én aggódtam azért, hogy egyáltalán elfogadják-e a rendezők, mert a szabályokat csak később olvastuk el, és volt egy apró dolog aminek nem felelt meg (EMS alatt is futnia kellett volna, és csak XMS-sel fut, de Windows alatt is megy).

Xtro: Az az igazság, hogy nekem még kétségeim voltak a készítés utolsó napjaiban is.

Basq: Izgultál, hogy nem fog elkészülni az intro?

Xtro: A látvány csak utolsó nap, a repülő indulása előtt 24 órával állt össze.

Basq: Hogy jött a 4k ötlete?

Picard: Élőben tűzijátékoztunk, és elkaptak ■ rendőrök, majd az őrszobán jött a 4k ötlete. Az ASM98 előtt egy héttel voltunk, akkor döntöttük el, hogy megcsináljuk.

Basq: Mennyi ideig készült a mű?

Picard: A 3D rész már korábban elkészült kb. 1 hónap alatt, de ■ design az utolsó napon született, és időhiány miatt ki is maradt egy pár rész.

Basq: Sokan kíváncsiak lehetnek, hogy mit kaptatok az első helyért?

Picard: Nagy tapsot valami Future Crew nevű finn csapattól. ©

Basq: Díjazás nem volt?

Picard: Dehogynem, a magyar díjakhoz képest nagyságrendekkel több pénzt és egy Zip drive-ot kaptam.

Cranx: Na meg egy serleget!

Basq: Mik ■ tervek ■ jövőre nézve?

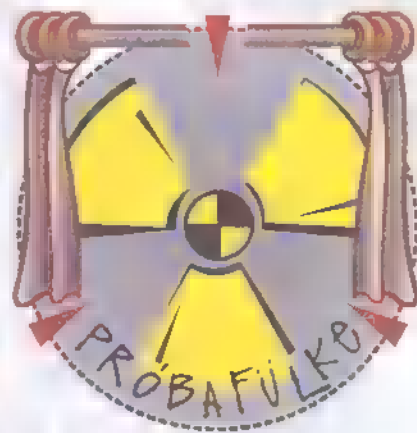
Picard: Először egy 64k intro készül, reméljük hamarosan kiadjuk Magyarországon, később pedig egy demo van tervbe véve.

Xtro: Addig is unalmas óraitokra készítettünk egy kis látványt, amely megtekinthető a <http://rhyme.scene.hu.com> címen, illetve e-mailt is írhattok ■ rhyme@scene.hu.com címre.

Basq: Még egyszer gratulálunk az első helyhez, és várjuk a következő Rhyme alkotást!

PC-X

Internet Access Server



A MINDENHATÓ CIGISDOBOZ

Ha egynél több számítógép kerül egy lakásba vagy irodába, és Internet elérésre is szükség van, akkor hamarosan jelentkezik a „ki mikor használhatja a telefonvonalat” probléma. Ez az elmés szerkezet játszi könnyedséggel hárítja el a háború kirobbanását.

Na, szerinted mi ez? – lóbált meg Endre barátom az orrom előtt egy apró dobozkat az UTP kábel végén. – Biztos nem hálózati nyomtató csatlakozó, mert akkor nem villognál vele – válaszoltam. Szó szót követett, és hamar kiderült, hogy egy közvetlenül a külső modem RS232-es csatlakozójára dugható szerkezet, ami egy csavart érpáros hálózati kábelben folytatódik, és az arra felgagott gépeknek igény szerint biztosítja a világháló elérését. Ehhez mindössze egy telefonos elérést kínáló szolgáltatónál kell előfizetéssel rendelkezni, és máris mehetnek a gépek, egyszerre többen is, egyetlen telefonvonalon keresztül.

Az egyetlen gátló tényező a sávszélesség, mert még az ügyes kis szerkezet sem képes a modem sebességénél gyorsabban hozni-vinni az adatokat. Egy vonalra nem nagyon ésszerű három-öt gépnél többet kapcsolni, de ez még egy kisebb cég igényeit is ki tudja elégíteni, vagy éppen egy kollégiumi szobában berendezett gépteremnek is elég (bár ott általában van nagysebességű, egyetemi vonal). Nagyobb igények esetén létezik két, sőt a beállító programot elnézve négy modemet egyszerre lekezelő verziója is. A rendelkezésre álló kapacitást reme-

osztja meg, a kipróbálás során két gépet kötöttünk rá és mindössze 14.4-es modemet használtunk, mégis csak ritkán volt várakozás a másik tevékenysége miatt, és az is messze az elviselhető határon belül.

Telepítéséhez, beállításához némi szakértelem szükségeltetik ugyan, de ezért cserébe szinte bármilyen formába konfigurálható.

A fizikai csatlakozás igazán kevés gondot jelenthet, az igazi munka a készülék beállítása. Programja a hálózaton keresztül fordul hozzá, és átlátható grafikus felületet kínál a beállítások elvégzésére. Rendkívül hosszan (és sokak számára unalmasan) lehetne magyarázni, mit is tud. Néhány szóban összefoglalva a telefonszám, kitárcsázás mikéntje, a modem típusa és a szolgáltatónál használatos login és jelszó mellett számtalan hálózati beállításra van lehetőség. DHCP serverként is tud IP címeket osztani, de fix címzésű rendszerben is remekül elboldogul. Megadható, hogy mely gépeket, pontosabban IP címeket kezeljen kiemelten, és melyeket csak egyszerű kliensként, és a különböző elérések (www, ftp, telnet, news, mail) külön engedélyezhetők, letilthatók a kiemelt, általános vagy mindkét csoport számára. A beállítások módosítása minden esetben „lelővi” a szerver működését, de erre külön is figyelmeztet, majd kilépéskor rögzíti a változásokat, és már

mehet újra ■ tárcsázás. A kapcsolat felépítése pofoegyszerű: ha bármely jogosult felhasználó elindít egy olyan programot (böngésző, telnet, stb.), amelynek Internet kapcsolatra van szüksége, az ■ hálózati beállításoknál megadott gateway címet elkezd zaklatni. Ez remek kiskaput kínál a sok géppel (háromnál több) és legalább két, erre a célra lefoglalható telefonvonallal rendelkezők számára, hiszen így több egység is üzembe állítható és a gépeken lehet meghatározni, hogy melyiket használják kijáratnak. Betárcsázás után mindaddig kapcsolatban marad a szolgáltató szerverével,

Schuerue



amíg bármely (nem csak ■ tárcsázást kiváltó) felhasználó kommunikál rajta, pontosabban az előre beállított kommunikációmentes idő letelte után bontja ■ vonalat. Az illetéktelen konfigurálástól, hozzápiszkálástól jelszóval védhető, ezt szintén letölti a szerverbe, ami ezek után csak ■ jelszót megkapva áll szóba a beállító programmal. Forgalmazó: Ant Kft. (Tel.: 331-5353), ára: 45.900 Ft + ÁFA. **PC-X**



Ready[®]

COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász utca 36.
H-P: 9.30-18.00 Szo.: 9.00-13.00
Tel: 331-0518, Fax: 311-8671
http://www.ready.hu
Arlista 2-333-666/1310#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

READY OPTIMAL	112.960 Ft
Intel P200MMX, 32 MB SD, 2.5 GB HDD, 1.44 FDD, 14" COLOR SVGA MONITOR, PCI VGA, 24x CD	
PROFESSIONAL	185.280 Ft
Intel-P2 233, 64MB SD, 4.3GB HDD, 1.44 FDD, SB16, 32xCD, 15" COLOR SVGA MONITOR, 4MB AGP VGA, MLI 818	

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.

Alkatrészek széles választéka

TX SECTOR	10.900 Ft
P-2 ASUS BX	31.000 Ft
THOMSON 120+	7.400 Ft
AMD K6-2 300	34.960 Ft
2.5GB QUANTUM EL	24.800 Ft
8.4GB QUANTUM SE	56.600 Ft
64MB SD 100MHZ	15.960 Ft
14" COMFORT VIEW	23.000 Ft
17" ADLAS	59.360 Ft
PANASONIC 24X	11.000 Ft
ASUS 34X	14.160 Ft
MONSTER 3DFX 4MB	16.800 Ft

1998 JÚLIUS 31-EI ÁRAK

Áraink nettó árak
Az átváltoztatás jogát fenntartjuk.

Ready Compker Kft.

210 Államipostai Hivatali út 55.
1111 Budapest, Erzsébet körút 21.
E-mail: info@comser.com
Telefon: 06-20-441-534

AKCIÓS ÉD

amíg a készlet tart!

Actual Soccer II 3990
Starcraft 5990
Forsaken 4990
World Cup 6990

és még sok egyéb

SONY
PlayStation

At a le-etőség az
arrestált CSIL-ben
6 hálózatra kötött
számítógépen

Gépfoglalás: 284-14-71

Szeptemberben újra TAGSÁGI AKCIÓ

Nézzetek a GIGABYTE
műsorát a SZJUTV-n
minden szombat

17 órától

**COMSER
PC CO.
SHOP**

COMSER

1114 Budapest, Bartók Béla út 51.
Tel: 06-1-0058-371-0051, 371-0063
Fax: 185-7138
E-mail: comser@datanet.hu

COMSER

EC 1 Mainboard Series

JELLEMZŐC PA

- ATX
- VIA Apollo Vp3 Chipset
- AGP slot
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- Intel MMX 166-233 MHz
- AMD K6 PR166-300

JELLEMZŐC VE

- 100 MHz FSB támogatás
- ATX
- Intel 440BX AGPset
- SDRAM/ECC memória slot
- Intel PII 233-450 Mhz
- AGP slot

JELLEMZŐC P

- ATX
- Intel 430TX Chipset
- EDO/SDRAM memória slot
- Intel MMX 166-233 MHz
- AMD K6 PR166-300

JELLEMZŐC VI

- ATX
- Intel 440LX AGPset
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- Intel PII 233-333 Mhz
- AGP slot

Minden EC alaplap egy regisztrációs kártyát tartalmaz, amellyel Ön jogosult a szertartás szerzői jogára

- garanciára
- IstMainboard BoardWatch elektronikus újságra a legfrissebb technikai információkkal
- BIOS frissítésre az alaplaphoz

További kérdésekkel forduljanak bizalommal
Kis Ildikó kollégánkhoz a 12 mellék-en

VAR COMPUTER
üzlet nyitvatartás E-mail: var@var.hu
H-P 8.30-18.00 Web: www.var.hu
1149 Budapest Fogarasi út 11/a
Tel: 22-22-827; Fax: 36-32-781

Csak Turtle Beach lehet!

Malibu Surround 64

■ duplex audio, ■ PnP 5-48 KHz, ■ Kursweil
PCI Audio Expander, ■ Winamp, 3D Surround

FIJI Pro Series

■ PnP sztereó 4-48 KHz, 128-szoros túlnévtételezés
Wave SE II, audio editor 97 Dó jel/zej viszony

Pinnacle Pro Series

Win95 PnP sztereó 4-48 KHz, DSP csatornánkénti effektprozessor,
48 Mb-ig bővíthető Sample RAM, MASS Kursweil szintén 8 Mb ROM mély
Voyetra Digital Orchestra és egyéb szoftverek, 97 Dó jel/zej viszony

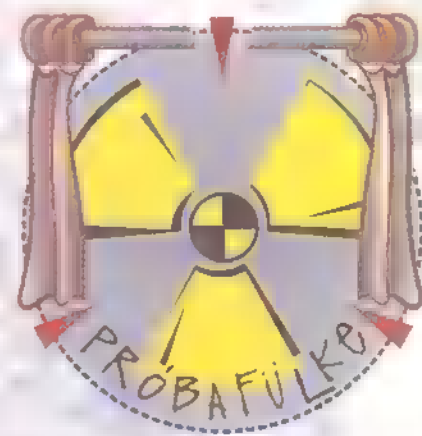
Turtle Beach
www.tbeach.com

Amecon Inc.
Amecon@westel900.net
06-30-404-781
Fax: 318-2145

**ÚJDONSÁG III
A3D chipset III**

**Az Amecon Kft. új címe:
1112 Budapest, Brassó u. 83-85.**

TV-Net



TAPASZTALATAINK TES(Z)TKÖZELBŐL

Sam. Joe

Még a májusi számunkban írtunk a kábeltelevíziós hálózaton keresztüli Internet hozzáférésről. A TV NET Kft. jóvoltából gyakorlatban is kipróbálhattuk a szolgáltatást, így most a személyes tapasztalatainkat szeretnénk megosztani.

Mikor nekiültem, hogy ezen sorokat képernyőre vessem, újraolvastam a májusi cikket, és rá kellett ébrednem, hogy az egész rendszer egyik legjellemzőbb sajátossága nem domborodik ki az ott leírtakból. Azon túl, hogy Internet hozzáférést kapunk, „pluszként” ez a rendszer nem más, mint egy „méretes” helyi hálózat, annak minden jellemző sajátosságával. A rendszerre kötött gépek ugyanúgy „látják” egymást, mint amikor az egy szobában lévő gépeket kötjük össze egy koaxiális kábel és néhány hálókártya segítségével. Kézenfekvő tehát, hogy pl. a munkahelyi servert így érzem el ott-honról, vagy akár a szomszédék Pistijével „kvakézunk” egy jóízűt. Persze bennünket, átlagos felhasználót ez a lehetőség kevésbé izgat, lássuk, hogy mi az ábra az Internet hozzáféréssel.

Az említett 10 megabites adatforgalom természetesen csak a rendszeren belül igaz. Maximum ilyen sebességgel tudunk tehát kommunikálni a hálón lévő gépekkel (azaz szomszéd Pistike gépe, a TV NET mail szervere, stb.), ha kilépünk a rendszerből, akkor ez a sebesség már alacsonyabb. A legtöbb Magyarországon lévő szerverrel villámgyors a kapcsolat, pl. a PC-X homepage szemvillanás alatt elérhető. A külföldi oldalak sokkal lassabbak: a magyarázat az a bizonyos „palack nyaka”, a szűk keresztmetszet a külföld felé menő, mindössze 128K-s vonal. Félreértés ne essék, azok, akik modemes Internet hozzáférésről váltanak át a TV Net mostani szolgáltatására, azok biztos, hogy gyorsabban érik el, mondjuk a Disney.com-ot, mint eddig, de a különbség nem lesz olyan látványos, mint a hazai szerverek esetében. (Viszont hajnali kettő kö-

rül, amikor a gyengébb fizikumú netezők már kidőlnek, állatira hasít!) Feltételezem, ha tovább bővül a felhasználók köre, ezt a vonalat is bővíteni fogják. Ne feledjük azonban, hogy a sebesség csupán az érem egyik oldala. Óriási erény, hogy amikor használni akarod, akkor bizony a net mindig a gépeden van, nincs idegesítő „mással beszél” jelzés kapcsolat helyett, nincs meg-megszakadó, esetleg alacsony sebességen létrejött kapcsolat, illetve egyáltalán nincs a kapcsolatból fakadó forgalmi díj. „E.T. típusú” telefonszámla. Az alatt a kb. két hónap alatt, amióta használjuk a szolgáltatást, egyetlen egyszer tapasztaltunk csupán üzemzavart, amikor egy vihar az egész kábeltelevíziós rendszert leültette úgy másfél órára. Ugyanezen időszak alatt egyszer volt szünet a szolgáltatásban egy fél nap erejéig, karbantartás miatt. Erről nem csupán e-mail-ben értesítették úgy egy héttel előre a felhasználókat, hanem a helyi kábeltelevízió képviselőjében is.

Két további olyan sajátosságot fedeztem fel a működésben, amiről még érdemes szót ejteni. Egyrészt sok-

kal „leszakadás biztosabb” az Internet hozzáférés annál, amit pl. a szerkesztőségben használunk (pedig az egy méregdrága bérelt vonal, igaz, legalább 20-30 felhasználóval). Ha egy leterhelt, tengerentúli szerverről akarok elhozni egy nagyobb, 5-10 megás állományt a szerkesztőségben, akkor bizony néha előfordul, hogy a letöltés közepén megszakad az átvitel, és ettől hajlamos az ember a falra mászni. A kábeltelevíziós hozzáférés úgy tűnt, sokkal kevésbé háklis erre – nem tudok rá más magyarázatot, mit hogy más kimeneti vonalat használ, ami üzembiztosabb a miénknel.

A másik érdekes dolog, ahogy a TV Net-es kapcsolat létrejön. Behívom a böngészőmet, és eltelik egy kis idő – 40-50 másodperc –, amíg egymásra talál a Proxy server, vagy a mail server és a gépem. Ellenben ha már ez a „kapcsolatfelvétel” létrejött, akkor később semmilyen késedelmet sem tapasztalok. Csak találgatok, de valami olyasmit sejtek okként, hogy a gépemhez közelebbi kábelmodem veheti fel ez idő alatt a kapcsolatot a TV Net szerverével. Összegzésül: tapasztalataink jók, a szolgáltatás megbízhatónak bizonyult, viszont mivel nem kell csillagászati telefonszámlától tartani, ezért súlyos netfüggőséget és kialvatlanságot képes okozni. Bővebb info: TV-Net Kft. 318-1985

A TVNET Kft. honlapja - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Channels Fullscreen Mail Fonts Print

Address <http://www.tvnet.hu/> Links Adrenaline Vault AltaVista

[The English homepage is under development]

Kérdezz - felelek

Mi is ez az egész?
Szolgáltatásunk egyedülálló, ezért sokak számára vannak még homályos pontok. Itt mindent megtudhat!

Szolgáltatás

Kattintson ide, ha szolgáltatásainkra, vagy árainkra kíváncsi.

Aktuális

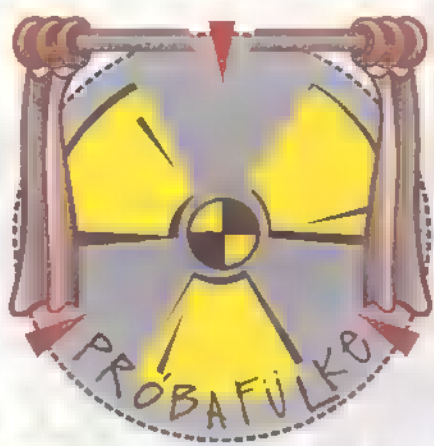
Online angol

Partnereink

Üdvözljük a TVNET Kft. honlapján!

Cégünk az első budapesti kábeltelevíziós Internet-szolgáltató. Kihhasználva ezen új médium lehetőségeit felhasználóinknak permanens Internet kapcsolatot tudunk nyújtani, az eddigi ilyen megoldások árának töredékéért; arról nem is beszélve, hogy a kábeltelevíziós adatátviteli sebesség 10 megabit másodpercenként!

Internet zone



Alaplapozó

INTEL LX ÉS BX ALAPLAPOK

Schuerue

A PC-X tesztlabor most az Intel LX és BX chipsettel szerelt alaplapokat vizsgálta meg néhány szempontból, beleértve a kapcsolódó támogatást. Mint az várható volt, égbekiáltó sebességkülönbségek nincsenek a tesztelt típusok között, de szolgáltatásaikban és az elérhető terméktámogatásban már bőven akadnak eltérések.

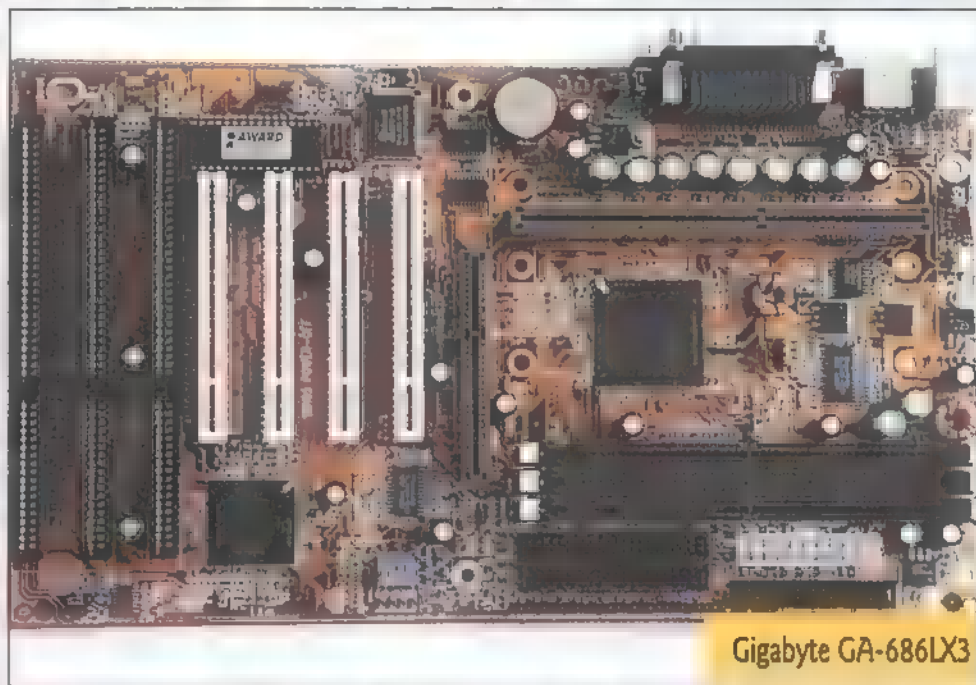
A tesztre bekért darabok a középkategória képviselői, áruk még az otthoni felhasználók által is megfizethető, ennek ellenére a minimum követelményeknél többet nyújtanak. A Pentium processzorok és alaplapok megjelenése óta már alapszolgáltatássá vált a floppy, merevlemez és I/O vezérlő alaplapra integrálása, melyek mellé még felkerült az USB vezérlő is. A lapok elrendezése és a csatlakozók pozíciója láthatóan hasonló, illetve azonos, mivel mindegyik az ATX szabvány előírásainak megfelelő, és szintén ennek köszönhetően PS/2 billentyű és egércsatlakozóval ellátott. Közös vonások még, hogy mindegyik rendelkezik IrDA előkészítéssel, vagyis csak az infraport adó-vevő egységét kell beszerezni (valahol már láttam árlistában), ha használni szeretné a tulajdonos. Csatlakozókból még számos féle és fajta leheto fel az alaplapokon, ez már típusonként változó képet mutat. A legtöbb gyártónak természetesen van több integrált perifériát – SCSI vezérlőt, video- és hangkártyát – tartalmazó lapja is, mi azonban kifejezetten az alapmodelleket kértük a kínálatból. Közel sem az összes fellelhető típust vizsgáltuk meg, a legmért típusok az ASUS, Shuttle, GVC és a Gigabyte gyáraiból kerültek ki.

Az azonos méréseket azonos körülmények között végeztünk el minden egyes lapon. Az LX lapokat egy Intel PII 233-as processzorral, a BX-eket viszont PII 350-nel (100MHz busz) próbáltuk ki, külön-külön Windows 95 és Windows 98 alatt, az előbbinél a szükséges drivereket feltelapítva. A merevlemez minden esetben egy Quantum 2.1 SE UDMA meghajtó volt, az LX lapok esetében egy 32MB-os, 10ns SDRAM-ot, míg a BX-nél két 32MB-os 8ns modult használtunk, az utóbbiak PC100-as Philips chipekből épültek. A videokártyákat operációs rendszerként változtattuk, Win'95 alatt egy Acorp S3 Virge DX2 AGP kártyát, Win'98 alatt viszont egy ASUS V2740 (Intel i740 chippel) AGP megjelenítőt használtunk: érdemes megnézni a különbségeket ebből a szem-

pontból is, mert a mérési eredmények elég meglepő képet mutatnak.

Három tesztprogramot használtunk: az Intel Multimedia Benchmarkjét, a Wintune 98 és a Winbench 98-as verzióját. A látható eredmények a Winbench kivételével háromszori futtatás átlagát jelentik (hosszú futásideje miatt nem hajtottuk többször végre), az Intel eredményét átlagoltuk, a Wintune viszont alapban kínált többszöri futást és átlagolt eredményt adott. Az ismertető minőségi vagy szimpátia sorrendben szerepelnek, hanem ABC szerint. Továbbra is tartjuk azt a véleményünket, hogy a vásárlónak kell tudnia, hogy valójában mire és mennyiért van szüksége – mi irányelveket adunk. Arra azonban nyomatékosan fel kell hívnom mindenki figyelmét, hogy a szövegben néhányszor előfordul túlhajtási lehetőség és megoldás: ezzel csak saját felelősségekre tegyetek kísérletet. **Az előírtól eltérő teljesítménnyel üzemeltetett processzor élettartama jelentősen csökkenhet, extrém esetben végleges károk keletkezhetnek a processzorban vagy a számítógép egyéb összetevőiben.** Egy köszönetnyilvánítással még adós vagyok: a tesztkörnyezetet az ANT Kft. (Tel.: 331-53-53) biztosította.

A részletes mérési eredmények Excel táblázatait a CD-n találod meg.

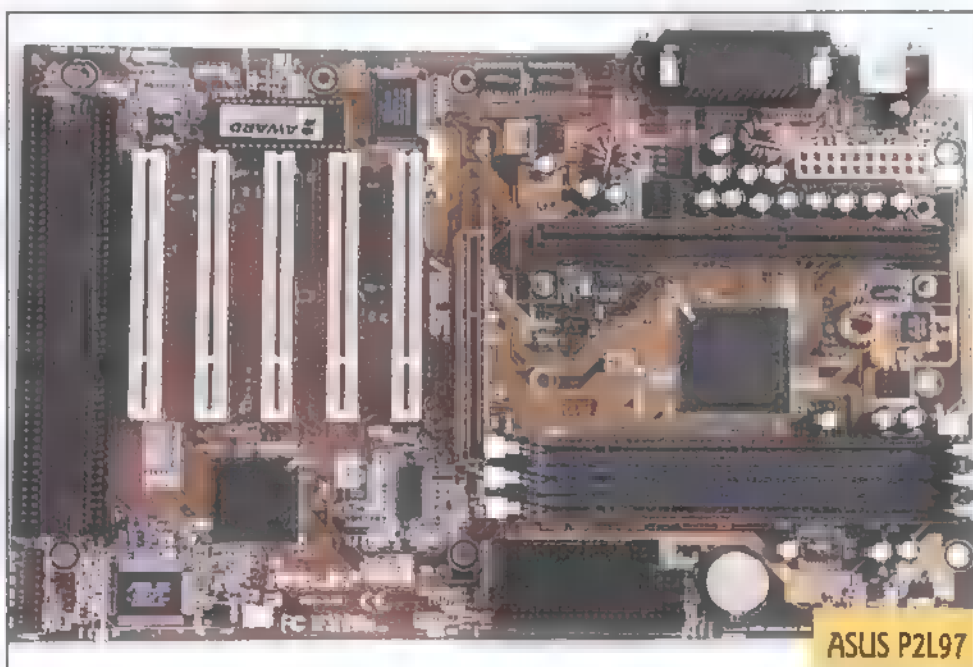


Gigabyte GA-686LX3

chipsetes alaplapok

ASUS P2L97

Az AGP sín mellett öt PCI és két ISA kártya fogadására alkalmas, pontosabban ennyi csatlakozó van rajta: az egyik ISA és PCI slot combo, azaz közös hátlapi kivezetés felé néz (magyarán, ha a szélső PCI csatlakozóba kártyát teszünk, akkor az ISA sínbe már nem lehet pakolni és fordítva). A DIMM foglalatok száma három, ami a mai RAM modul méreteket nézve még nagy memóriaigények kielégítésére is elég. (A DIMM foglalatok alkalmasak a 168 „lábú” – egy-egy oldalon 84 – RAM modulok fogadására. Ezekből két típus létezik, az SD RAM, illetve EDO RAM – A szerk.) Alaplap ventilátorcsatlakozóból hármat is elhelyeztek (egyét természetesen a processzornak), gondoltak az olyan házakra is, ahol a táp hűtését innen kell megoldani, a harmadik pedig az elülső kiegészítő ventilátoré. Ezek a csatlakozók mind képesek a beépített diagnosztikai rendszer felé történő jelentésre, így akár riadóztathat is a számítógép, ha valamelyik nem indul vagy leáll. A processzorra vonatkozó beállításokat jumper sorral lehet elvégezni, automatizálásra vagy BIOS-ból történő szabályozásra nincs lehetőség. A jumper beállításai – nemcsak a procibeállító, hanem az összes lényeges – korrekt módon rá van festve az alaplapra is, nem kis segítséget nyújtva olyan esetekben, mikor a leírás nincs kéznél. Kevésbé szimpatikus megoldás, hogy az előlapi kapcsolók és visszajelzők csatlakozói egyetlen tömbben kaptak helyet, ráadásul a funkció nélküli tűskék nincsenek kihagyva, egy rosszul szerelhető házban számos hibalehetőséget teremtve ezzel. Leírása már-már könyv vastagságú, bár ez részben annak is betudható, hogy nemcsak az alaplapról és BIOS beállításokról közöl igen részletes információkat és szerelési útmutatót, hanem némi reklám is becsúszott az ASUS által gyártott speciális NCR SCSI vezérlőkről. A BIOS



ASUS P2L97

A Wintune 98 tesztprogramot megtaláljátok a CD mellékleten, sajnos a ZD WinBench 98 nem tehető fel CD-re, viszont ingyenesen letölthető innen: www.zdnet.com/zdbop/winbench/winbench.html

PILOT COMP
TEL.: 351-2338
ÁRA: 26 500 FT + ÁFA

AWARD Flash BIOS. Az opcionális IrDA csatlakozó mellett egy WOL csatlakozósort is fel lehet

lelni, ■ rövidítés ■ Wake On Lan szavakat takarja. Lényege, hogy az ilyen funkcióval felszerelt hálókártyák képesek a gépet „alvó”, energiatakarékos üzemmódjából életre kelteni hálózati kommunikáció esetén. A processzorkeret mellett a nagyméretű ventilátorok megtámasztásához egy második keretet is adnak az alaplap mellé, valamint ■ csatlakozó kiosztásnak megfelelő ATX hátlapot is találtunk a dobozban, az IDE és floppy kábel sem hiányzott. A mellékelt CD-n nemcsak meghajtó programok vannak a BUS master IDE-hez, hanem patch OSR1 Win'95-höz, ami segíthet az USB (nem) felismerésének problémáján. Diagnosztikai programból pedig rögtön kettőt adnak, az ASUS PC Probe a gyártó saját programja, a helyi tesztek remekül elvégezhetők vele. Igazi nagy durranás azonban az Intel Lan Desk Management, ami mint neve is mutatja, a hálózaton keresztül (is) lehetővé teszi az ellenőrzést, felügyeletet.

Gigabyte GA-686LX3

Egy AGP, négy PCI és három ISA kártyahelyet szereltek az alaplapra, melyből egy combo ISA-PCI. RAM foglalatból szintén három kapott helyet rajta, talán mondani sem kell, hogy DIMM fogadására alkalmas típusból. Szimpatikus megoldás, hogy az órajel szorzó beállítása nem jumperrel, hanem DIP kapcsolósorral lehetséges. Némi teljesítménytöbblet kicsikarására is le-

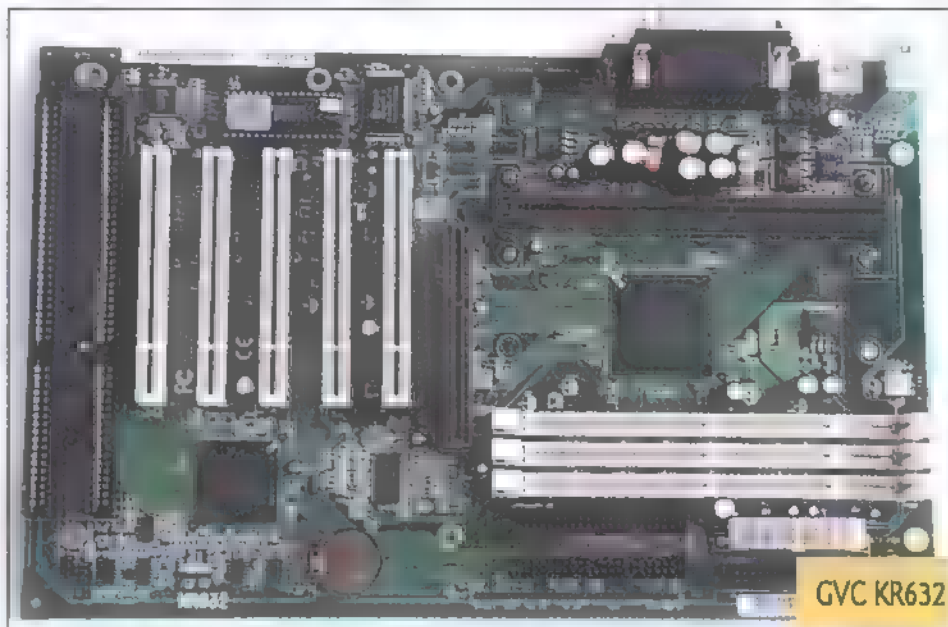
LORD COMPUTER
TEL.: 222-1270
ÁRA: 24 600 FT + ÁFA

hetőséget ad ■ buszfrequencia növelésével,

jumpersor segítségével ugyanis a 66MHz helyett 75, 83 vagy 100MHz-ig is felpörgethető, bár ezt nem biztos, hogy bírni/engedni fogja a processzor – egyéb összetevők (RAM, AGP kártya) is akadályozó tényezők lehetnek. Ventilátor csatlakozót csak a processzorhűtő számára kínál. A jumperek és DIP kapcsoló beállítási lehetőségei, valamint a különböző csatlakozók az alaplapon is meg vannak nevezve, az előlapi kapcsolók és lámpák csatlakozói pedig szépen, egymástól elkülönítve állnak. Leírása részletes, tartalmazza az összes szükséges szerelési és beállítási információt. A Flash ROM-ban AWARD BIOS kapott helyet. Kiegészítő csatlakozókínálata szerény, mindössze IrDA köthető rá. Szokatlan módon a BUS Master IDE meghajtó programokat és memóriatartalmat a merevlemezre menekítő utilityt nem CD-n kapja ■ vásárló, hanem egy hagyományos 1.44-es lemezen.

GVC KR632

Az alaplap kibontásakor ■ első gondolatom az volt, hogy ezt a lapot az ASUS valamelyik szalagján készítették, de a tüzetesebb vizsgálat után már számos különbséget fedeztem fel. AGP csatiból egy, PCI-ből öt, míg ISA-ból kettő kapott helyet, természetesen az utóbbi kettőből egy pár combo. RAM foglalata is három DIMM számára kialakított aljzat. A processzorra vonatkozó beállítást szolgáló jumpereket vagy kapcsolókat nem találni az alaplapon, minden BIOS-ból végezhető el. Ventilátor csatlakozóból kettő helyeztek az alaplapra, ■ különböző csatlakozók egyértelműen feliratozottak, az előlapi kezelőszervek tükörsora jól elkülönített. Az AMI BIOS nem a WINBIOS névre hallgató



GVC KR632

grafikus felületű szörnyszülött, hanem egy igen jól megszerkesztett karakteres felület, igen finom hangolást lehetővé tévő pontokkal. Kiegészítő csatlakozóval

MIXIM KFT.
TEL.: 217-8762
ÁRA: 19 840 FT + ÁFA

sem fukarkodtak ■ tervezők, az IrDA port mellett Wake On Lan és

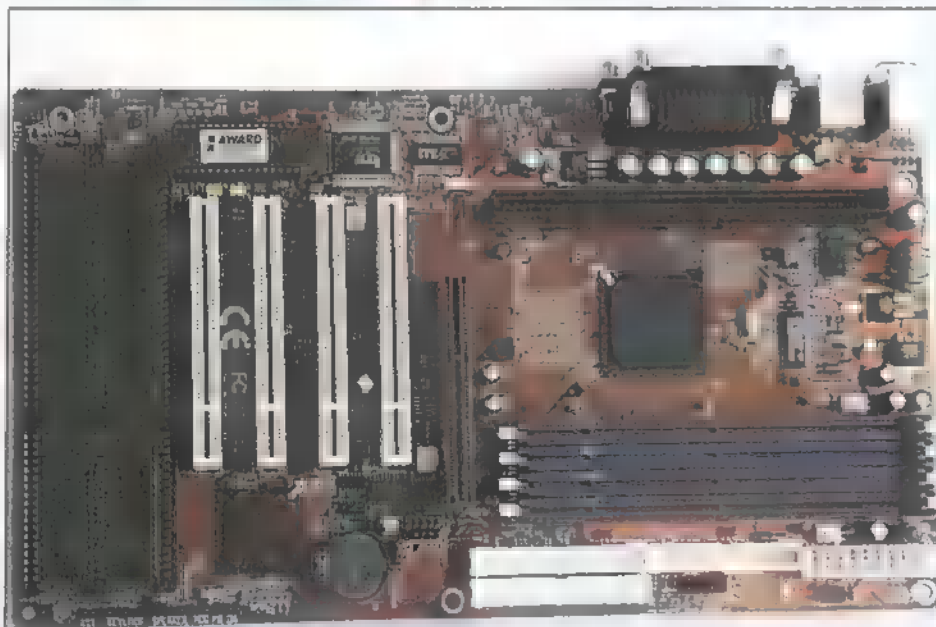
SB-Link csatlakozót is találunk, az utóbbi ■ PCI-os hangkártyák tökéletes SB kompatibilitását hivatott elősegíteni. A mellékelt CD-ROM-on ■ Bus Master IDE driver mellett Win'95 OSR 1 és 2.0 patch, valamint az LM78 Hardware System Health Monitor kapott helyet. A processzorkeret mellett még egy ATX hátlapot is csomagolnak az alaplap mellé.

Shuttle Spacewalker HOT637V22

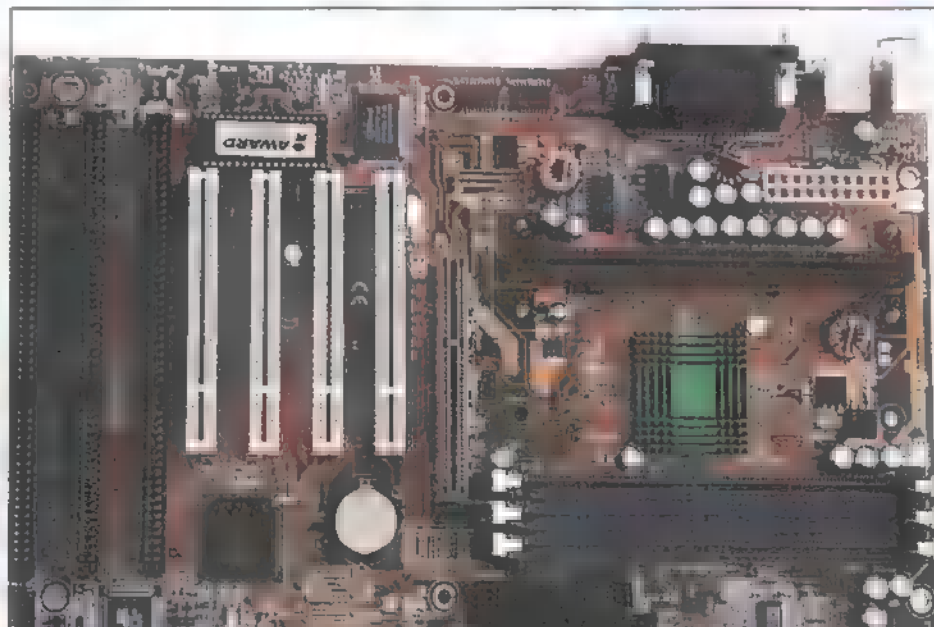
Hosszúnevű barátunk az AGP slotot, négy PCI-t és három ISA-t tudhat magáénak, természetesen egy ISA-PCI közösítéssel. Négy DIMM fogadási képessége lehetővé teszi, hogy csillagászati mennyiségű memóriát pakoljon rá, aki megengedheti magának. A processzor órajelét ugyan jumpersorral is lehet szabályozni, de alapértelmezésben ez ■ BIOS-ra van hagyva, akárcsak a bus

frekvencia, de az

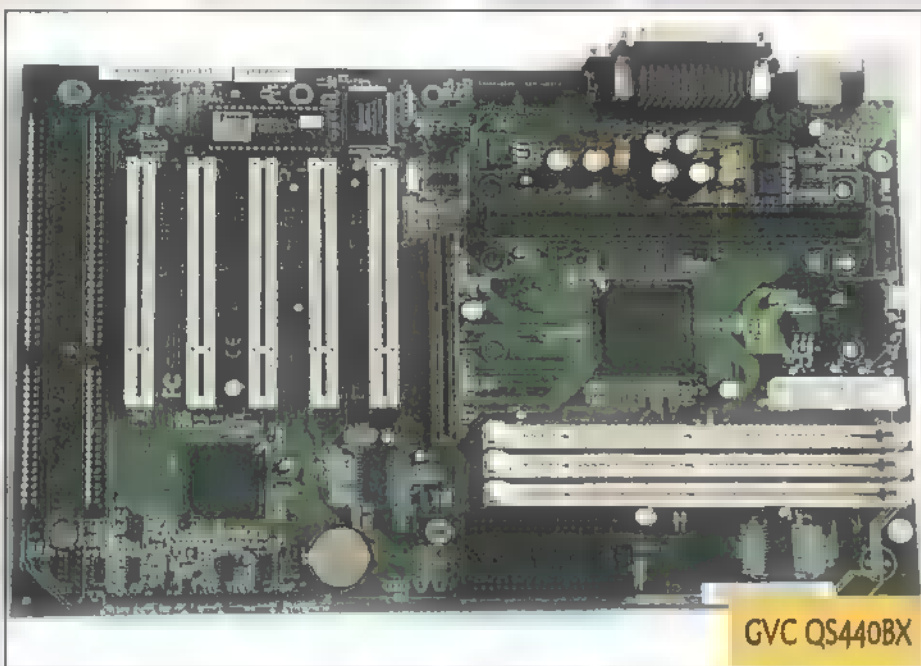
JUVENTUS TEAM
TEL.: 221-5453 – CSAK NAGYKER!
ÁRA: 25 190 FT + ÁFA



SHUTTLE 637V22



ASUS P2B



GVC QS440BX

gyelőrutin tartja kordában, ami kíméletlenül leszabályoz túlhajtási kísérletre: a frekivel azért lehet játszani. Mindhárom lehetséges ventilátor számára rendelkezik csatlakozóval, és ezeken fordulatszámot is tud mérni. Feliratozása még leírás hiányában is lehetővé teszi a beállítást, a BIOS-t itt is az AWARD szállította. Infravörös port előkészítés és WOL teszi teljessé szolgáltatásait. Leírását igen érdekesen oldották meg az „úrsiklonál” dolgozók, papíron csak rövid beállítási útmutatót kap ■ vásárló, a teljes és részletes könyv ■ CD-n, Adobe Acrobat formátumban található meg, több nyelven is. A lemezen ■ B.M. IDE és a Win'95 OSR 1 és 2.0 patchek mellett még a Shuttle System Manager nevezetű program is helyet kapott.

DX chipsetes alaplapok

ASUS P2B

LX-es testvérehez képest a legszembetűnőbb változás – a chipset hűtőbordáján túl –, hogy az AGP port mellett négy PCI és három ISA terpeszkedik rajta. A processzor beállításai jumperrel végezhetőek, mind szorzó, mind busz frekvencia vonatkozásában. Az utóbbit akár 133 MHz-ig is fel lehet srófolni, bár ehhez nagyon jól megválasztott alkatrészek kellene. Ventilátorcsatlakozóból három lelni rajta, ■ korrekt feliratozás és könnyen „mellédugható” kezelőszerv csatlakozótomb

LORD COMPUTER
TEL.: 222-1270
ÁRA: 35 500 FT + ÁFA

kettőssége megmaradt. BIOS-a hagyományosan

GVC QS440BX

Első pillantásra szakasztott, mint az LX-es GVC, de ha tüzetesebben megvizsgáljuk, akkor már lényeges eltéréseket vehetünk észre. Az AGP, PCI és ISA csatlakozók száma itt 1, 5 és 2, míg DIMM foglalatból háromat szereltek az alaplapra. A processzor órajel szorzóját jumperrel lehet és kell beállítani, ■ BUS frekvenciát viszont magától határozza meg 66 vagy 100 MHz-ben. Alaplap ventilátorcsatlakozóinak száma kettő, de BIOS-a

KFT.
TEL.: 217-8762
ÁRA: 25 960 FT + ÁFA

AWARD, nem AMI, mint kisöccsénél. Bekötéseit természetesen feliratozták, a kezelőszervek, lámpák csatlakozósora is osztott. Az infra, SB-Link és a WOL mellett találtam egy speciális csatlakozót is: a Modem Ring-re a megfelelő kivezetéssel felszerelt belső modem köthető, ■ így jóval gyorsabban (és könnyebben beállíthatóan) tudja ébreszteni a konfigurációt energiatakarékos üzemmódjából. A BIOS jelszó kisütésére szolgáló jumper a fedélkeny felhasználók üdvöskéje vagy a biztonságmaniás rendszergizdák rémálma lehet. Részletes kézikönyve és jó software támogatása – B.M. IDE driver, Win'95 OSR 1 és 2.0 patch, LM 78 Hardware Monitor – mellett meglepő, hogy a processzor rögzítő keret nem csavarokkal, hanem patenttal rögzíthető (ad-

dig tökéletes ■ dolog, amíg nem kell megbontani, de akkor egy negyedórányi szenvedés).

Shuttle Spacewalker HOT-641/P

Másságáról első pillantásra csak a hűtőborda árulkodik. Egy AGP, négy PCI és három ISA slotja, valamit négy DIMM foglalata az LX-es verzióval megegyező. A processzor órajel szorzóját itt

is vagy az AWARD BIOS-ból vagy jumperrel lehet állítani, a frekvencia meghatározása pedig félautomata. A processzort detektálja ugyan, hogy 66 vagy 100MHz-es típus, de ez felpiszkálható 85, illetve 133 MHz-ig. Abban az esetekben pedig, ha netán túl bátran nyúlna valaki ehhez ■ lehetőséghez, és a túlpörgetés miatt már a BIOS-ig sem jut el, egy 66MHz-en való indulást ki-

JUVENTUS TEAM
TEL.: 221-5453 – CSAK NAGYKER!
ÁRA: 33 550 FT + ÁFA

váltó jumpert is elhelyeztek az alaplapon. Három ventilátorcsatlakozót lehetünk az infra-port és a hálózati ébresztés csatlakozója mellett. Feliratozása egyértelmű, akárcsak a gombok és kapcsolók osztott bekötése, leírása pedig szintén ■ „minimális papíron, részletes a CD-n” mondattal jellemezhető. Drivereik között nemcsak a patchek és a Shuttle System Manager található meg, hanem ■ Bus Master IDE OS/2-es, Novelles és Unix platformos változata is, no meg természetesen a Windowsos. A processzor kerete sajnos itt is a (szerelési szempontból) kellemetlenebb, patentos megoldással rögzíthető az alaplapra. [PC X]

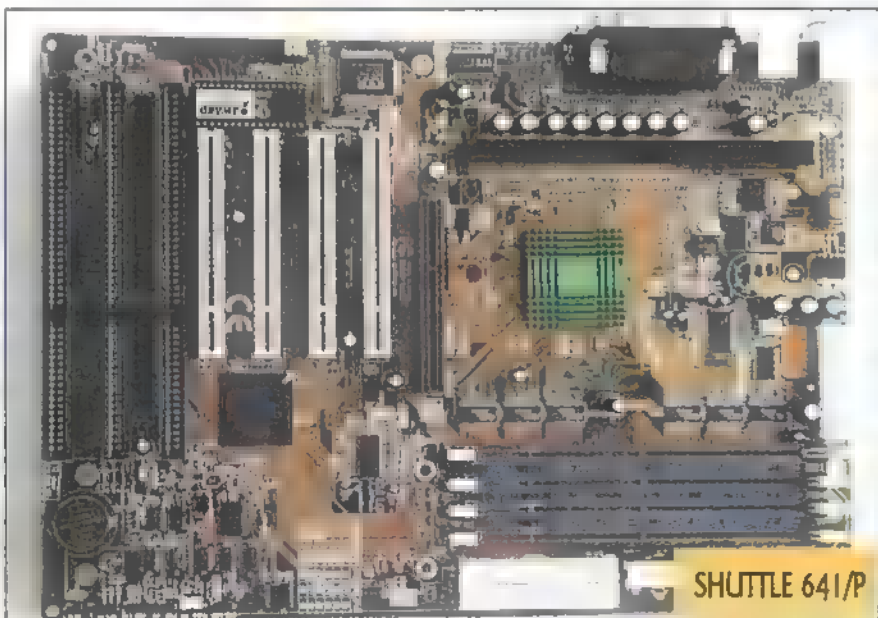
A FLASH BIOS és az igen gyorsan fejlődő hardware-ek korában egyáltalán nem mindegy, hogy milyen könnyen lehet az alaplap alsó szintű kezelőprogramját, vagy éppen egy friss operációs rendszerhez, alkalmazáshoz igazított meghajtóprogramokat beszerezni.

ASUS (www.asus.com.tw): hivatalos, az ASUS által üzemeltetett európai tükör a www.asuscom.de (nem elírás!) németországi címen található, de francia, svéd és horvát linket is találni. Nemcsak a típus és letöltendő állományra mutató link szerepel rajta, hanem felsorolásszerűen a változások is az előző verzióhoz képest, így egyből választ ad arra a kérdésre is, hogy megoldódik-e ettől az adott probléma.

Gigabyte (www.gigabyte.com.tw): sok más mellett érdekes információk ígérkezik a kompatibilitási lista. A kezdeményezés mindenképpen dicséretes, a különböző listák (CPU, AGP és társaik) azonban eléggé eltérő használhatóságúak, a processzoros tábla bár valóban sok infót tartalmaz, de az AGP kompatibilitási lista ott jártamkor mindössze négy kártyát jelentett.

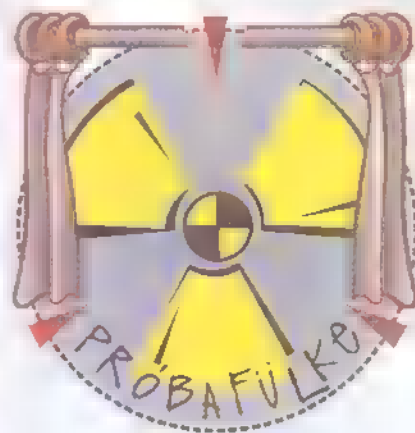
GVC (www.gvc.com.tw): lévén ez a gyári oldal, jó része csak keleti nyelvű változatban létezik, az USA-beli értékesítéssel foglalkozó cég oldalain (www.bcmcom.com) oldalán azonban már minden könnyen és gyorsan megtalálható. A BIOS upgradek és driverek mellett a külön letöltési oldalon található diagnosztikai, telefon- és faxkezelő, plusz még néhány proggi ingyenes, vagy időlimites.

Shuttle (www.spacewalker.com): a letöltési táblázat egyértelmű és áttekinthető, csak a verziók közötti különbségre vonatkozó információk hiányoznak – FTP serveren keresztül is végezhető a letöltések az ftp.spacewalker.com címen. A termékismertetésre sem lehet panasz, a legtöbb típusnál a teljes leírás hozzáférhető.



SHUTTLE 641/P

CLIO I ház



ÓDA A MIDI TORONYHOZ

Egy „noname” ház, ami kinézetével és technikai megoldásaival igencsak kiemelkedik versenytársai közül. Sokat szerelő géptulajdonosokat ennyire csak a nagy nevű gépek dobozai kényeztettek eddig, kinézete cool, nem a megszokott szögletes doboz.


Egy kirakatban pillantottam meg. Első pillanásra is csinos darabnak tűnt, az eladó pedig kaján mosollyal mutatta be, ő már tudta, hogy ■ végén úgy kell visszavarratni az álkapcsomat.

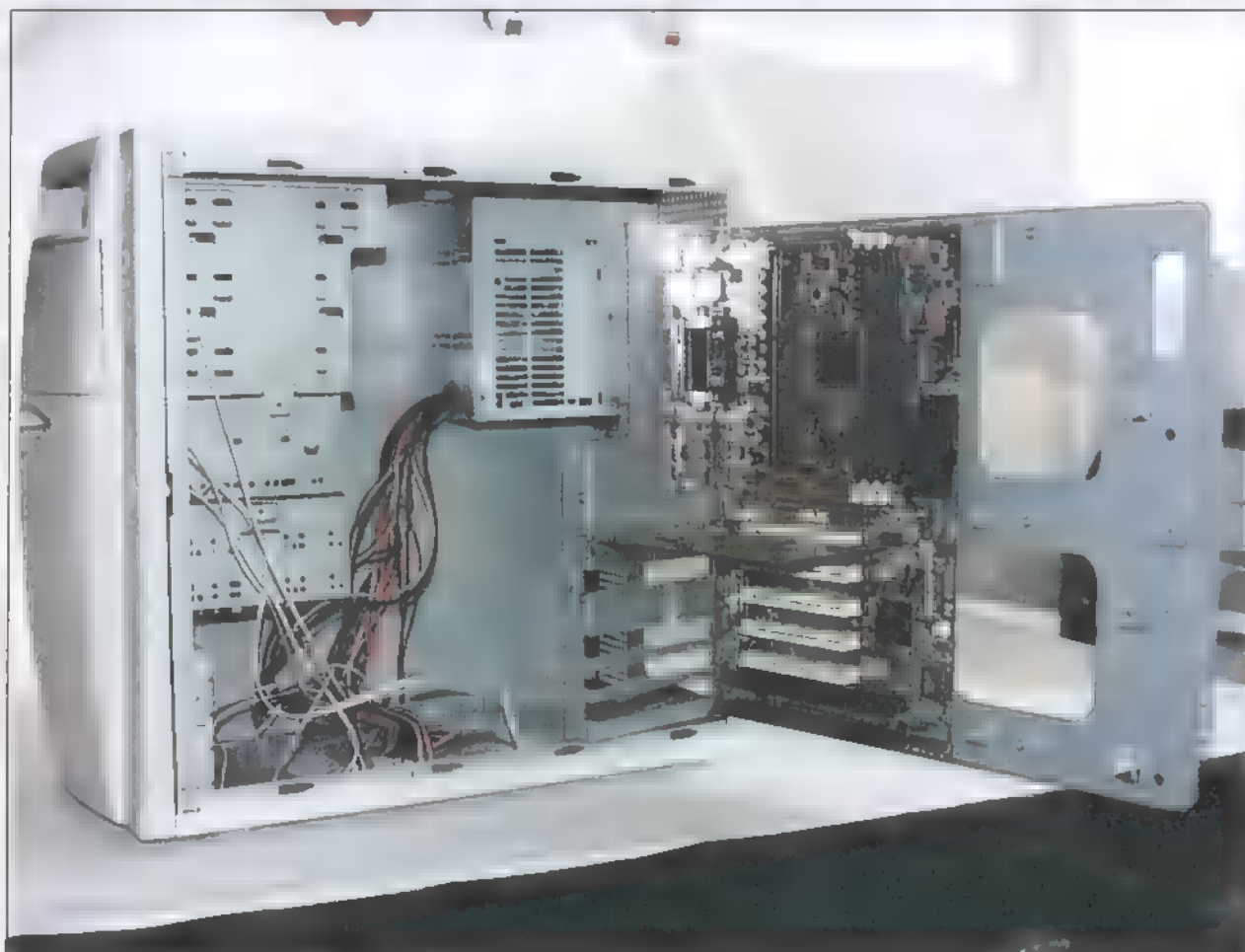
Mint egy jó midi toronytő elvárható, három 5 1/4 és egy 3 1/2 külső bővítő helyel rendelkezik, valamint további három 3 1/2 belső kerettel. Az előlapon a két legfontosabb eszköz, a floppy és a CD-ROM közvetlenül elérhető, míg ■ maradék két bővítőhely egy diszkrét ajtó mögött található. A kisfloppy annak ellenére, hogy ■ burkolat részé-

nek tűnik, bármilyen szabványos meghajtó lehet, még előlapját sem kell leszerelni, az egyszerű, de ötletes „gombhosszabbító” mechanikának és a led fényét továbbvivő plexirúdnak köszönhetően. Maga az előlap egyetlen modulattal eltávolítható és visszahelyezhető, mivel itt patentzárát alkalmazták a készítő, a táp és reset kapcsoló mellett pedig nem ■ kétállású turbó gomb, hanem az impulzust kiadó sleep gomb található. A különböző drótok, pontosabban a csatlakozók felirattal vannak ellátva, nagyban könnyítve az összeszerelés fáradságait.

Schuerue

A ház nem a szokásos nagy, U alakú takarólemezel van borítva, hanem két különálló lappal, így elég azt levenni, ahol matatni akarunk. Talán éppen ennek köszönhetően a ház váza masszívabb az átlagosnál. A 235W-os tápegység (természetesen ATX) két méretes, akár kézzel is hajtható csavarral rögzített keretben áll. Ezt ráadásul hátrafelé lehet eltávolítani, az így felszabadítható hely nagyon jól jön ■ meghajtók kábelvezésénél, különösen, ha sok a periféria. Az igazi döbbenet azonban az alaplap rögzítő kerete, ami elválasztható ■ vázától (ami önmagában nem újdonság, sok ház „tud” ilyet), de a CLIO-nál egy tengely mentén nemcsak az alaplap, de az annak részét képező kártyakeret is kifordítható oldalra, s természetesen le is akasztható, hogy ne kelljen a levegőben szerelni. A buherátoroknak nem kell magyarázni, mennyivel gyorsabb így egy-egy változtatás elintézése, mintha az összes kártyát ki, majd vissza kellene csavarozgatni. ATX hátlapból pedig nemcsak ■ két eltérő kivezetés szabványának megfelelőt találhatjuk meg a csomagban, de a csak billentyűcsatlakozóval ellátott lapok is beépíthetők anélkül, hogy át kéne szabni valamelyik takarólemezt és mindenféle lukak tátongjanak hátul.

A nagy örömködés mellett azt azonban mindenképpen meg kell jegyezni, hogy bár rendesen le van sorjázva ■ ház, itt-ott sikerült érdes felületre bukkanni, bár korántsem olyan borotvákra, mint egy némely szintén tajvani darabnál. Ennek ellenére nagyon korrekt kis számítógép lakosztály, minőségét már önmagában jelzi, hogy a magyarországi forgalmazók is merik rá vállalni a két éves garanciát. Ára ezekhez viszonyítva egyáltalán nem nevezhető soknak: 14.800 Ft + ÁFA, ami messze nem ■ legdurvább a MIDI ATX kategóriában – csak az fáj, hogy nagytoronyban nincs. Bővebb info a PC & Modell 2000 Kft.-nél (Tel.: 352-8576). 



Kiváló kis helyigényű CD tartó újságmelléletek részére

CD tartó 12 db-os: 600Ft

5 db rendelése esetén: 500Ft

CD tartó 16 db-os: 650Ft

5 db rendelése esetén: 550Ft

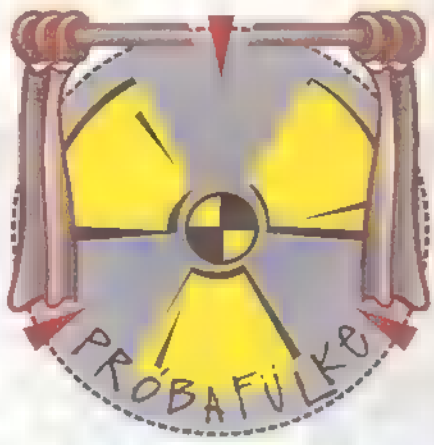
Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk!

Rendelhető színek: fekete, kék, piros, ezüst, bordó, lilá, fehér, zöld, barna, rózsaszín, sárga.

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon vagy levélben:

Gyanta Számítás- és Iradatechnika

7396 Magyarzék, Kossuth u.74. Tel./fax:72/ 421-522
Viszonteladók is keresünk! Egyéb termékek ■ rendelhetők!



Procinyűzés

PÁRVIADAL AZ ELSŐ HELYÉRT

Alaposan megbolydult a processzorpiac. Úgy tűnik, vége az Intel Pentium II-re alapozott, nyugodt uralkodásának: az AMD K6-2 a beépített 3D támogatással komoly trónkövetelőként léphet fel. Az aktuális helyzet – természetesen szigorúan a játékok szempontjából – tizenegy proci tesztjén keresztül vázoljuk fel.

Az íratlan szabály szerint egy processzor annál jobb, minél nagyobb MHz-en pörög. Ma viszont már ott tartunk, hogy a legtöbb alkalmazásnak édes mindegy, hogy a számítógépben egy 200-as vagy egy 400-as proci ketyeg, az unalmas szövegfeldolgozások és adatbázis-alkalmazások nem igazán profitálnak a magasabb frekvenciából. Így aztán az Intel egy ideje nem is kendőzi, hogy egyre gyorsabb és gyorsabb processzorait – eltekintve a nagyteljesítményű szerverektől – játékipiacra szánja. Amíg a kiöregedett Word például eldöcög egy 486-oson is, addig a mostanában megjelenő, erőforrást zabáló játékok akkor érzik legjobban magukat, ha Pentium II van alattuk. A fejlesztők előszeretettel lovagolják meg a technológia rohamléptékkal haladó fejlődését, mi, vásárlók pedig a fogunkat szívjuk: egy 400-as Pentium II ára – bár mostanában esett egyet-kettőt – még mindig 120-140 ezer Ft körül mozog. Nem sokkal többől már komplett PII-es rendszert lehet összerakni, még ha csak 233-as vagy 266-os procival is.

Az Intel harca a többiekkel

A processzorpiac tehát két részre szakadt. Az egyik oldalon áll az Intel, aki nemrég végleg „elaltatta” Pentiumot, és ma már csak Slot-1 alapú CPU-kat gyárt. Rossz nyelvek szerint éppen azért vonultak ki Socket-7 piacról, mert másik oldalon táborozó AMD, Cyrix és IDT keményen előretört: alacsony áráikkal és helyenként jobb szolgáltatásaikkal jelentősen csökkentették az „uralkodó” nyereségét. Válaszul az Intel macskul nem volt hajlandó eladni a Slot-1 technológia licencét riválisainak. Persze azokat kell féltetni! Az idő az ő kezükre játszik, hiszen közben kifejlesztésre került új technológiák (például az AGP) szépen megjelennek a Socket-7-es alaplapon is. Az ellenfél gyengének részletes elemzésével pedig előnyt kovácsolnak – jó példa erre az AMD K6-2 új, elsősorban a 3D-s játékokat támogató utasításkészlete, a 3DNow! Végül kemény dolgoznak a processzorok lebegőpontos egységein, ez ugyanis az gyenge pont, amire az Intelhívők legtöbbet hivatkoznak.

Az Intel erre piacra dobja a Celeront, a csökkentett árú, „leegyszerűsített” Pentium II-t. A tapasztalt komputerfanatikuskok borzongva gondolhatnak vissza a lelketlen 386 és 486 SX procikra, de végül is ezek a „bütített”, FPU nélküli, de olcsó darabok segítettek a számítástechnikának, hogy végleg beköltözzön az ottho-

nokba. Ehhez hasonló a Celeron feladata is. Hogy ezúttal mi a hátulütő? Nos, éppen a PII-esek legnagyobb előnyétől, a beépített másodlagos (L2) cache-től fosztották meg, amire – az Intel szerint – nagyon gyakran nincs is szükség. Hát, majd meglátjuk.

A jövő

Megahertz vég nélkül – szól a kampányszöveg. Az Intel következő terméke valószínűleg a 450 MHz-es Deschutes lesz (így hívják a 0.25 mikronos technológiára épülő Pentium II variánst). Persze nemcsak a megahertzekkel dobálóznak, folyik a PII-esek fejlesztése is. Az év vége felé várható, következő generáció, a Katmai, tartalmazza majd az MMX2 technológiát. Ez 70 új, főleg a 3D grafikára vonatkozó parancsot jelent, hasonlóan a 3DNow!-hoz. Persze, szó sincs kompatibilitásról, így tanúi leszünk egy újabb frontvonal megnyílásának: elindul a verseny a fejlesztők kegyeiért. (Ez tulajdonképpen már zajlik, hiszen a K6-2 piacon van, és sorban jönnek ki hozzá a patchek – a szerk.)

Őszre valószínűleg piacra kerül egy L2 cache-sel szerelt Celeron is. A 128 KB-os cache megfelelően kicsi ahhoz, hogy alacsony tudja tartani a processzor árát, mégis nagyobb népszerűsége számíthat elődeinél. Az AMD, a Cyrix és társai magasabb termelési arány mellett a hangsúlyt a multimédiás utasításokra és a 3D támogatásra helyezi. Azonban szembe kell nézniük egy komoly problémával: az Intel kiszállásával a Socket-7 eladások nagyságrenddel esnek vissza. A riválisok megrendelése nem lesznek elegendők ahhoz, hogy itt tartás az alaplap-, chip- és más alkatrészgyártókat. Ezt felismerve, a Cyrix Slot-1 CPU fejleszté-

A GameStar nyomán

sét határozta el – a hiányzó licenceket sikerült kerülőutakon megszerezni (a cég és a National Semiconductor összefonódásából tulajdonába került egy, az Intellel kötött szerződés, mely szerint a szerződő felek megengedik partnereiknek egymás technológiájának alkalmazását).

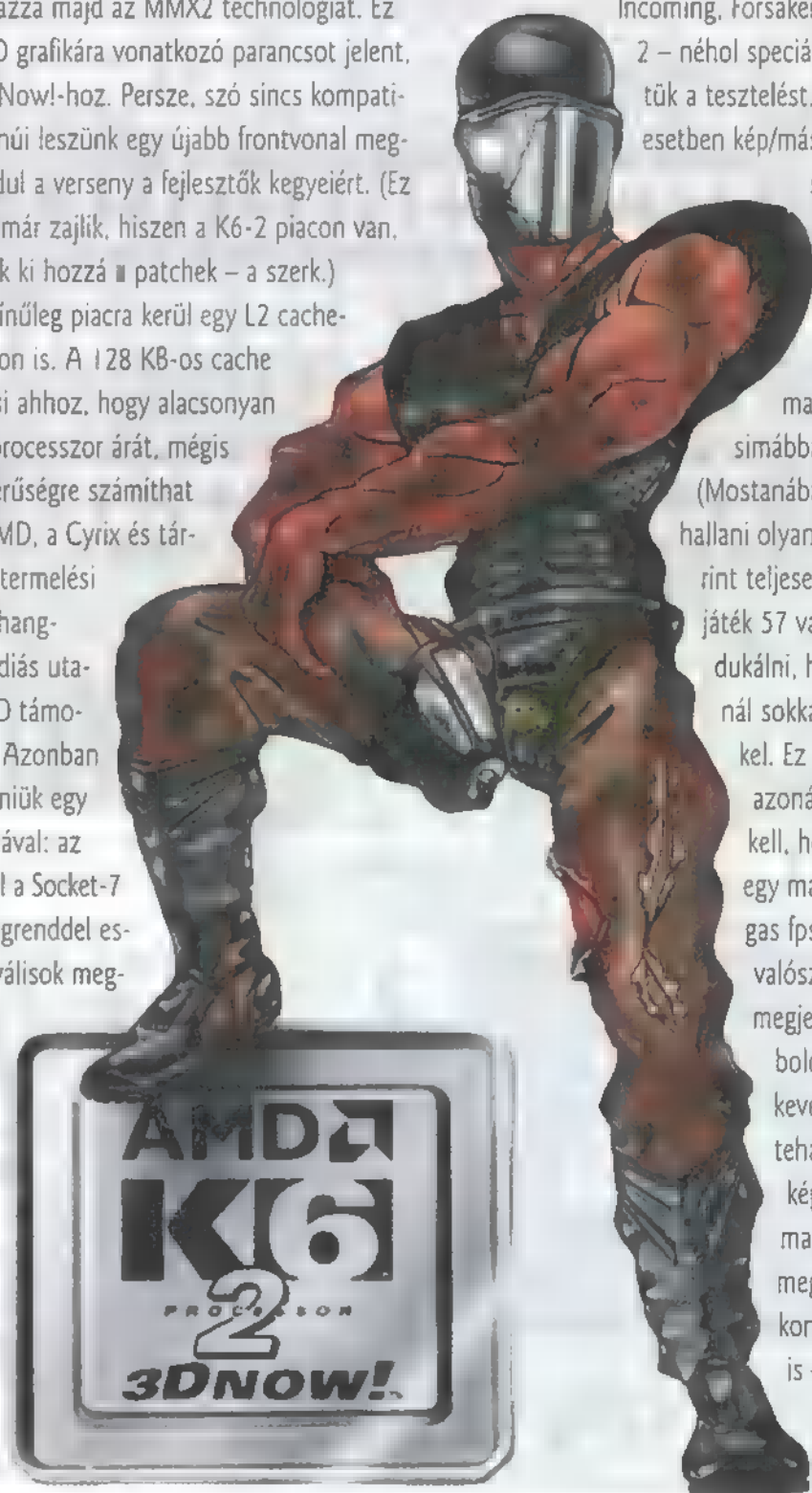
Így teszteltünk

A tesztelés során összesen tizenegy processzort mérünk meg. Hogy a véletlennek esélye se legyen, minden mérési eljárást ötször végeztünk el, majd ebből egy középértéket képeztünk. A processzor tiszta integer műveletszámitási képességét Winbench 98 és PC Config 8.0-val mértük, hiszen ezek elsősorban az irodai alkalmazásokban, mint a 3D-s játékokban játszanak szerepet. A 3D-s számítások ezzel szemben az FPU számlájára írhatók. Itt tényleges játékok – Turok,

Incoming, Forsaken, (GL)Quake és Quake 2 – néhol speciális változataival végeztük a tesztelést. Az eredményt minden esetben kép/másodperc (frame per

secundum, fps) értékben kaptuk vissza, aminek értelmezéséről elég, ha annyit tudunk, hogy minél magasabb, annál jobban, simábban fut a program.

(Mostanában egyre gyakrabban hallani olyan hangokat, melyek szerint teljesen mindegy, hogy egy játék 57 vagy 80 fps-t képes produkálni, ha az emberi szem 30-nál sokkal többet úgysem érzékel. Ez valahol jogos, mindazonáltal arra is gondolni kell, hogy ha konfigurációnk egy ma kapható játékkal magas fps értékre képes, nagy valószínűséggel a jövőben megjelenőkkel is jobban elboldogul, mint az, amelyik kevesebbet. Ez a módszer tehát nemcsak a teljesítő-képesség mérésére alkalmas, hanem valamennyire meghatározza az adott konfiguráció időtállóságát is – a szerk.) A kapott eredmények középértékét négyzetre emel-



tük, majd elosztottuk a processzorok árával, így kaptuk meg az ár/teljesítmény hányadost (itt a minél magasabb ■ jobb érték). A processzorpiac ármozgása miatt ez az érték nem szól hosszútávra, de egy jó hozzávetőleges viszonyszám, ami alapján eldönthető, hogy éppen mit érdemes venni.

A CPU-kat nyilván nem lehetett azonos konfigurációban tesztelni, a különböző jellegzetességekhez különböző alaplapokra volt szükség. Ezért három különböző alaplapot használtunk, amelyek perifériái mindig azonosak maradtak, 3D-gyorsítóként pedig minden esetben egy Diamond Monster 3D 2-t (Voodoo2).

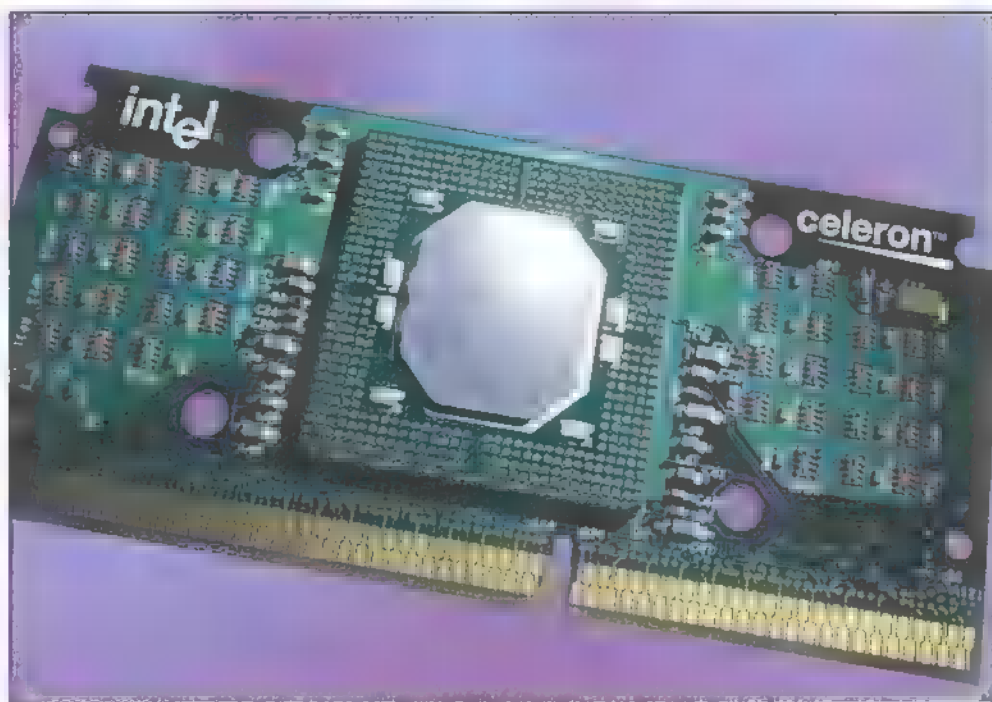
Sajnos le kellett mondanunk ■ Cyrix CPU-k teszteléséről. A Cyrix maga sem tudott kérésünkre processzort a rendelkezésünkre bocsátani, és kísérletünk a kereskedőknél is kudarcba fulladt (természetesen németországi kereskedőkről van szó, de legjobb tudomásunk szerint itthon sem lehet kapni azt ■ Cyrix processzort, amit a kollégák tesztelni akartak).

A teszt kiértékelése

Ha csupán a tiszta teljesítményt nézzük, nyilván a 400 MHz-es Pentium II viszi el a pálmát. Az Intel top processzorai jelenleg ellenfél nélkül vannak, igaz, az árakat sem közelíti meg egyik konkurens sem! A 400 MHz-es CPU a 300-as PII több mint kétszeresébe ke-

rül, és a köztük levő 30%-os teljesítménykülönbség ezt nem éri meg. Sokkal izgalmasabb a kérdés, hogy mindez a sűrűbb mezőnyű olcsóbb árkategóriában hogy alakul. A vásárló itt az AMD és az Intel alacsonyabb sebességű CPU-jai közül választhat, különböző alkalmazási lehetőséggel.

Az AMD K6 a kispénzű vásárlók számára lehet jó választás: a Socket7 kiépítésnek köszönhetően egy viszonylag olcsó alaplappal és EDO RAM-okkal megelégszik. A sor másik végén táborozik a Pentium II, sokoldalú felhasználhatóságával; kiváló FPU-teljesítményének köszönhetően olyan erőforrás zabálókkal szemben is megállja a helyét, mint az Unreal. Nagy reményű ■ 3DNow! parancskészlettel kiegészített új K6-2, amely – amennyiben a programok kihasználják a 21 speciális 3D-s utasítást – lekörözheti a PII-t, és mindezt sokkal olcsóbb áron.



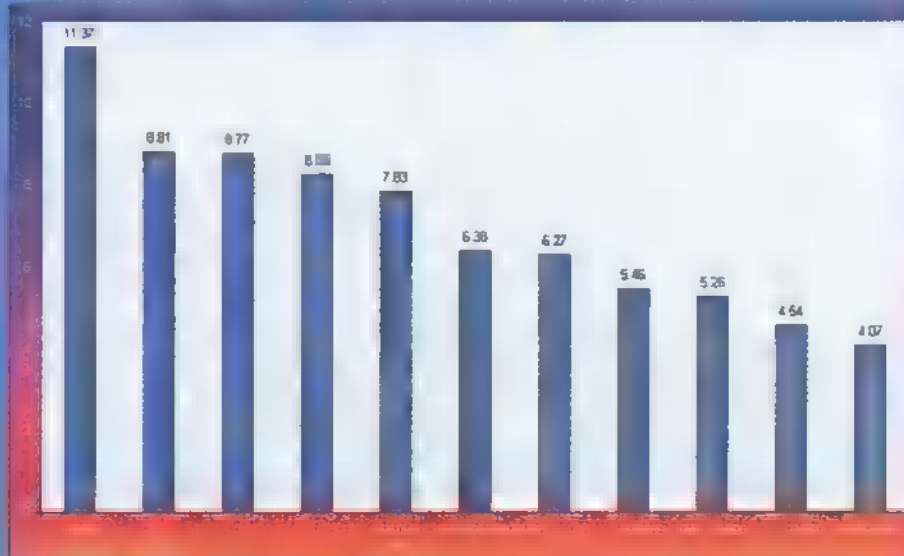
Néhány kérdés azonban nyitva maradt: nem láttható előre, milyen széles támogatottsága lesz a K6-2-nek, és mennyire használják ki a lehetőségeket. Elrettentő példának ott az Incoming, amelynek speciális, K6-2-es verzióján szinte semmi javulást nem észlelni. A spórolós, rizikót vállaló 3D-rajongóknak azonban megéri megkockáztatni.

A teszt legnagyobb meglepetése a Celeronok előreugrása. Az elhagyott L2 cache ellenére az FPU-intenzív játékok esetében alig észlelhető elmaradás a Pentium II-esekhez képest. Bár az integerműveleteket használó alkalmazásoknál, mint például a Word vagy a Photoshop, jelentősen elmarad vetélytársaitól, de a legtöbb irodai program futtatására így is alkalmas. Az Intel szokatlanul kedvező árképzésének köszönhetően – a cikk írásakor ■ Celeronok olcsóbbak, mint ■ sima, Socket7-es, MMX-es Pentiumok! – az ár/teljesítmény arányban messze a legjobb értéket képviselik. A teszt nagy tanulsága, hogy ha most processzorvásárláson törjük ■ fejünket, alaposan meg kell fontolni, mire adunk ki pénzt. Aki például a 400-as Pentium II helyett megelégszik ■ 333-assal, nem jár rosszul: az árkülönbözetből még egy Voodoo2-es kártyára, és plusz 64 MB RAM is futja!

Fordítás németről: Mayer Edina
PC-X-re alkalmazta: TRF



A processzorokat nehezen lehet ■ szokásos tesztkritériumoknak megfeleltetni. Míg mondjuk a 3D-gyorsítóknál az árkülönbségek nem olyan jelentősek, így bátran ajánlható a leggyorsabb kártya, addig ■ processzoroknál az ár akár jelentősebb tényező lehet, mint a teljesítmény. Ezért elhatároztuk, hogy minden CPU-ra egy speciális ár/teljesítmény hányadost számolunk ki. Ehhez a következő képletet használtuk: a hét játéktesztből származó értéket összeadtuk, az így kapott összeget elosztottuk héttel, majd négyzetre emeltük. Végül az egészet elosztottuk a CPU eladási árával. Természetesen minél magasabb a végeredmény, annál jobb. Az így kapott mutató elég pontosan megadja, milyen teljesítményt kapunk ■ pénzünkért, de azok, akiknek nem számít a pénz a gépvásárláskor, nyugodtan figyelembe vehetik a sima teszt eredményeket is. Akár az egyik, akár a másik kategóriába tartozunk, meg lehetünk elégedve a jelenlegi kínálattal.



AMD K6-2 300 MHz

Az AMD szándéka szerint a K6-2 nemcsak a Pentium II riválisának kell lennie, hanem a 3D játékok területén túl is kell szárnyalnia. A lehetőségek határait súroló Socket-7 koncepcióval nem lehetett túl sokat kezdeni, a Slot-1 pedig az Intel konkurencia számára továbbra is tiltott maradt. Mi tehát teendő? Fejleszteni kell egy új alaplap-típust, amely teljesítményben és szolgáltatásban felveszi a harcot a Slot-1-esekkel, de a foglalat kialakításában megegyezik a régivel. Ez a Super Socket-7 (vagy Super7), amelynek koncepciója, így, papíron leírva szépen hangzik: 100 MHz-es buszórajel a RAM és az L2 cache vezérléséhez, AGP támogatással együtt, nemcsak Intel processzorokhoz. Lehetővé teszi továbbá belső L2 cache-sel rendelkező processzorok fogadását is. Ezzel a K6-2 – az első proci, amit ebbe az új foglalatba szánunk – egyelőre még nem szolgálhat.

A fanatikus játékosok számára a K6-2 a 3DNow! parancskészletével válik különlegesen érdekessé. A 21 új parancsot főleg játékokhoz szánták, de a cél véletlenül sem az volt, hogy a 3D-gyorsítókártyákat fölöslegessé tegyék. Éppen el-

lenkezőleg, azok támogatása volt az elsődleges szempont. Mint tudjuk, a processzor és a gyorsítókártya között a munkamegosztás a következő módon történik: a proci vállalja magára a geometriai részt, kiszámolja a kép sokszögadatait, majd átadja ezt a gyorsítókártyának, ami előállítja a képet. A problémát az okozza, hogy az újgenerációs gyorsítók a saját dolgukat gyorsabban végzik el, és utána várniuk kell a processzorra, s az újabb kép adataira. A 3DNow! itt segít, azaz a geometriai számítások elvégzését gyorsítja.

A technológia jövője a széles támogatottságon múlik: a Microsoft által mostanában kiadott DirectX6 már tartalmazza ezt. Mérések szerint, ha egy játék ezen a felületen alapul, automatikusan 20%-kal felgyorsul. A cikk írásának időpontjában még nem, de megjelenésére nagy valószínűséggel 3DNow! optimalizált lesz a Glide és egyéb OpenGL felületek is. A gyorsaság igazi növekedését azonban csak a játékok direkt támogatásától várhatjuk. Ezek listája egyelőre nem túl hosszú, de azért olyan jelentős neveket találunk rajta, mint az Unreal, a Quake II, a Xenocracy, a Team Apache vagy az Incoming, és biztos, hogy jó pár követi majd őket. Az eredményeket tekintve a most még az AMD fejlesztése alatt levő Voodoo2/OpenGL alapú Quake 2 verzió bámulatos 75%-os növekedést produkál. Kevésbé feltűnő a teljesítménynövekedés az Incoming esetében, amelyhez a referencia drivert az nVidia készítette Riva kártyáihoz. A Turok nem használja a 3DNow!-t, így minimális az eltérés a normál K6-tól, de a kissé feljavított processzorfelépítés miatt itt is láthatunk növekedést.

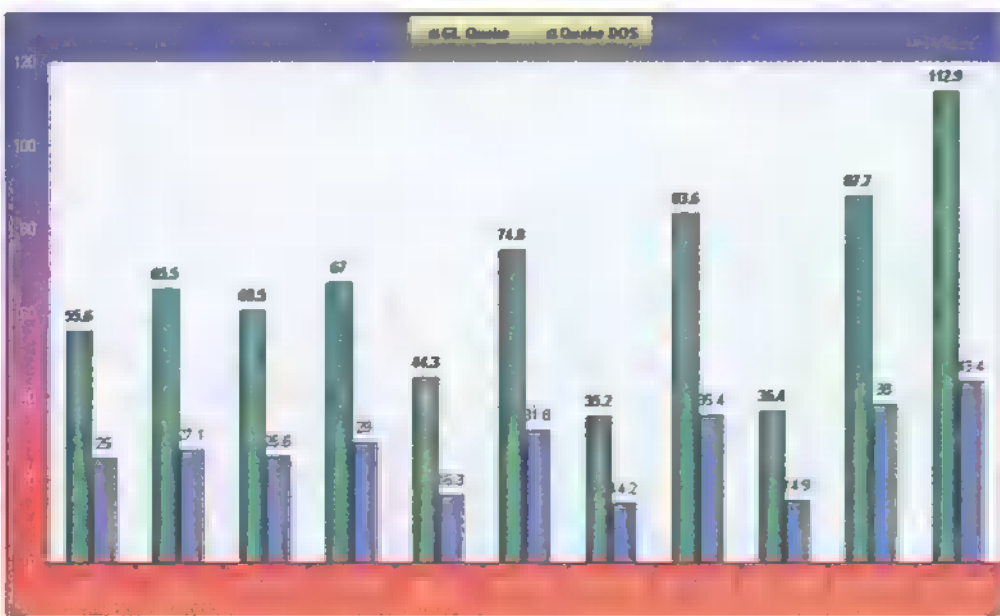
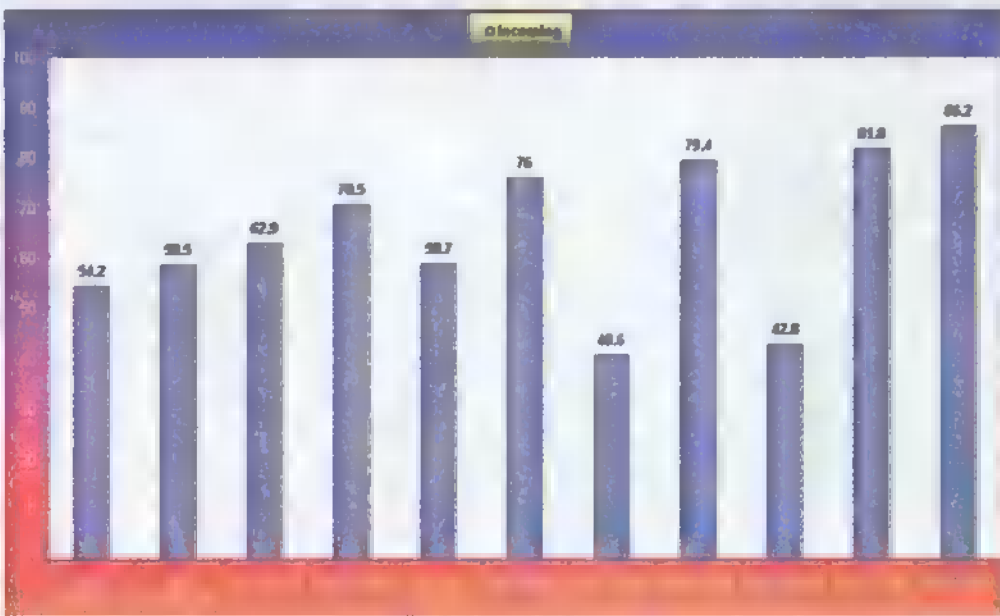
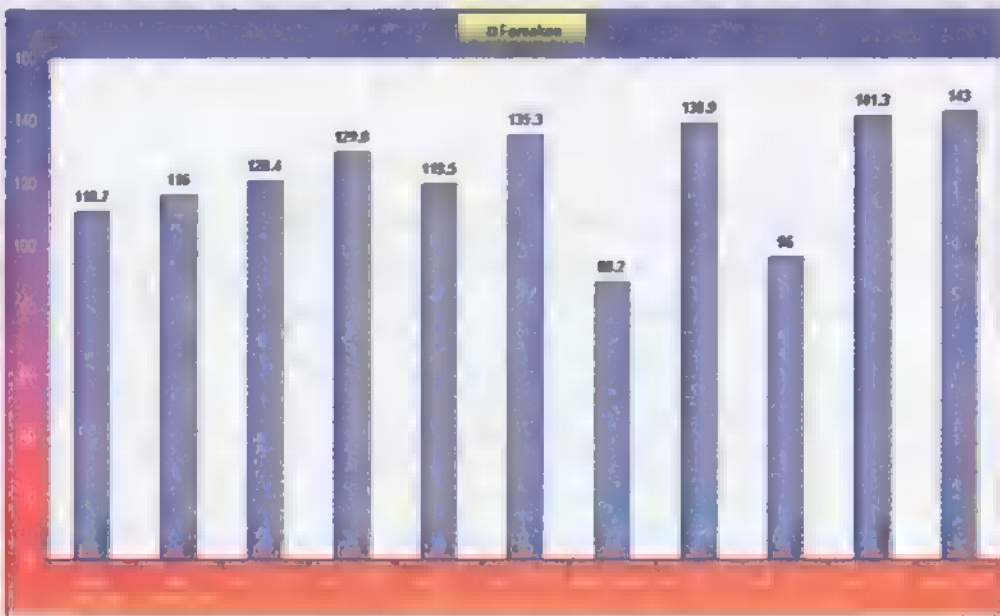
Intel Pentium II 233-től 333 MHz-ig

A Pentium II processzorokkal az Intel 1997 közepén beharangozta a Socket-7 éra végét. A processzor, karöltve az 512 KB-os L2 cache-sel együtt egy elkülönített tokba került – ez lett az ún. SEC (Single Edge Contact) kazetta. Ehhez igazodva piacra került egy teljesen új csatlakozóval, a Slot-1-gyel ellátott alaplap-generáció. Ezzel egy időben a technológia fejlődésével a processzorok egyre magasabb órajelen is üzemeltethetővé váltak, anélkül, hogy túlságosan felforrósodnának. Azért hűtőre még így is szükség van: egy nagy teljesítményű, legjobb esetben aktív hűtő hozzátartozik minden PII-vel szerelt konfigurációhoz (s mivel a PII hűtőbordázata rendkívül széles, akár két hűtőventilátor is kényelmesen elfér rajta).

A Pentium II új felépítési módja lehetetlenné tette, hogy régebbi PC-inket vele frissítsük, így különösen fontossá vált a vadonatúj számítógépekkel történő eladása. A problémát csak az ár jelentette, amire megoldásként a Celeron bevezetése szolgált: a PII-t megközelítő teljesítményű gépek megjelentek az olcsóbb árkategóriákban is. A folyamatosság szempontjából 233-tól 333-ig az órajelek változása öröndetesen lineáris. Nem úgy az árak! A 300-as és a 333-as közötti árkülönbség éppen a duplája a 233-as és a 266-osnak. A két felső proci tehát lényegesen drágább, igaz, ugyanúgy megelégednek a kedvezőbb árú LX alaplapokkal és a 66 MHz-es RAM-okkal. Ennek megfelelően a gyorsabb konfiguráció ár/teljesítmény hányadosa rosszabbul alakul, mint a kisebbeké.

AMD K6 266 és 300 MHz

Az AMD K6 nem egy komplett saját fejlesztés, hanem a NexGen cég 686-os modelljén alapszik, amit egy hirtelen döntés hatására vettek meg. Papíron a K6 tehát az abszolút top-processzorok közé tartozik. Ez az első 0,25 mikrontechnológiával gyártott AMD chip – ebben tehát ugyanazon a szinten van, mint az Intel procik. A processzorokon lévő struktúrák távolságait mikronban – egy miliomod méterben – mérik. Összehasonlításképpen: az első Pentium generációt még 0,35 mikronnal készítették, mint ahogy a K6 variánsokat egészen 233 MHz-ig. Minél kisebbek ezek a struktúrák, annál rövidebbek az utak, és annál alacsonyabb a szükséges feszültség – a K6-os 2,2 Volttal működik. Csak ezzel az alacsony feszültséggel lehetséges magas órajelet elérni, különben a felmelegedés túl nagy lenne. Ennek megfelelően az AMD K6-nak van egy 266-os, és újabban egy 300 MHz-es változata is – ezek az abszolút leggyorsabb Socket-7



processzorokhoz tartoznak. Persze új alaplapok is kellene hozzájuk: a megfelelő órajel támogatása mellett szükség van a 2.2 Volt feszültség kezelésére is, különben a CPU hamarosan porrá ég.

Hogy valójában milyen gyors egy processzor, az nem egyedül az órajelen múlik, nagy szerepet játszik a processzormag felépítése is! Ebben a vonatkozásában az AMD és az Intel helyzete kiegyensúlyozott: van, amit az egyik tud jobban, van, amit a másik. Előbbi különösen az irodai alkalmazásoknál brillírozik, az utóbbi erőssége a sokkal jobb FPU egység. Anno, az AMD nagyon büszke volt, hogy megszerezte az MMX technológia licencét, mára már látható, hogy ez a multimédiás parancskészlet mind a játékoknál, mind a professzionális alkalmazásoknál jelentéktelennek bizonyult, jóformán nincs is software hozzá.

Méréseink szerint a K6 a jövő egyik lassúbb képviselőjének bizonyult. Ez nagyrészt a gyengébb FPU-nak tudható be, ami különösen hiányzik a 3D-s számításoknál. Bár a mért értékeivel majdnem mindig az utolsó helyet foglalja el, még mindig elég gyors ahhoz, hogy egy jó 3D-gyorsítókártyával kombinálva felőjön az igényes játékokhoz.

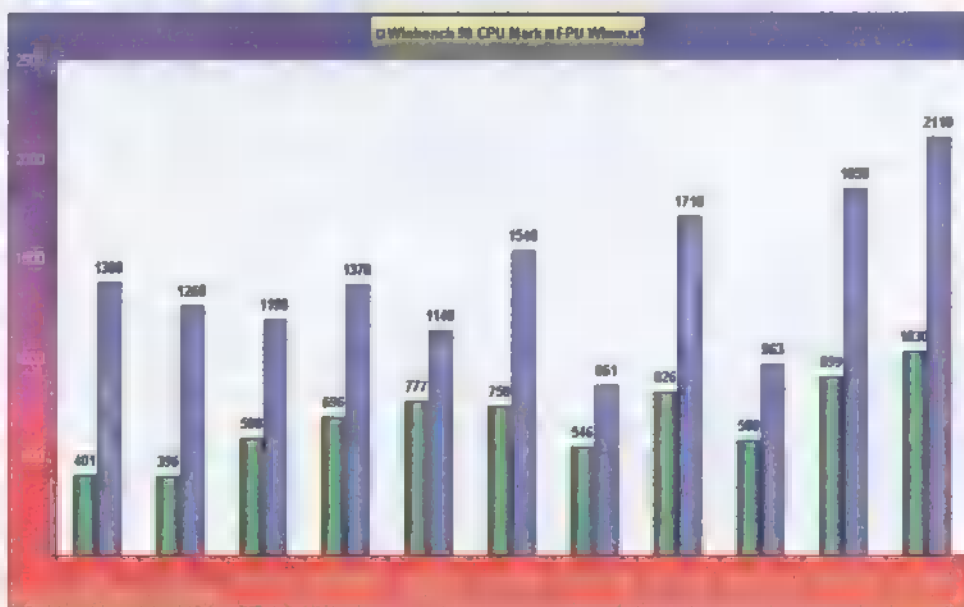
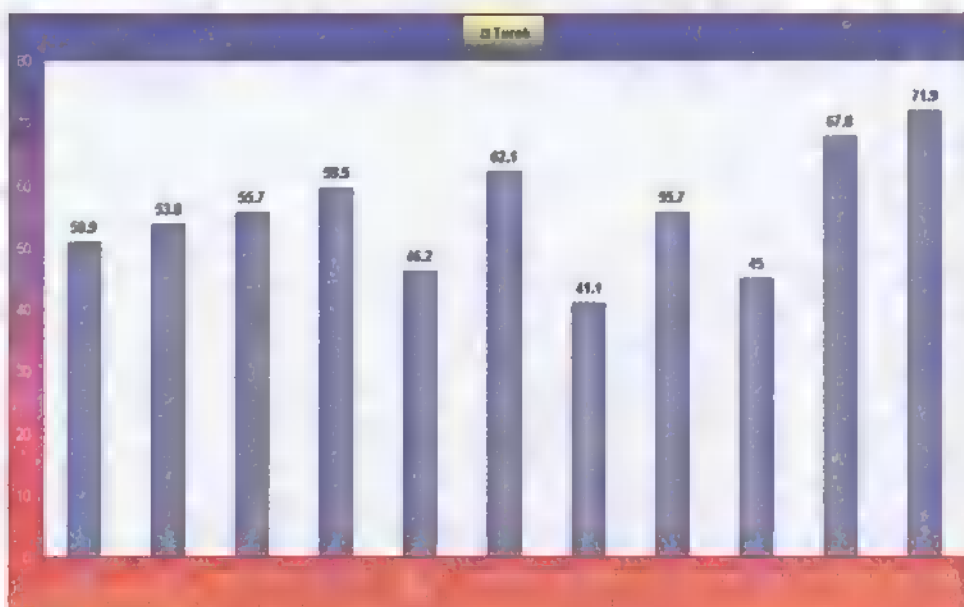
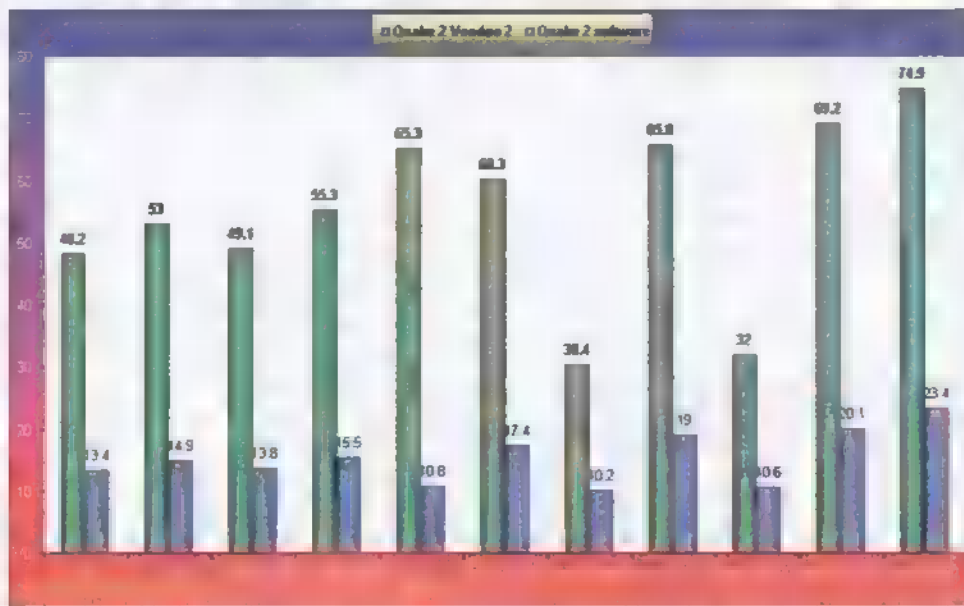
Intel Celeron 266 és 300 MHz

Az Intel minden eszközzel megpróbálja a konkurenciát távol tartani: a Socket-7 már a múlté, most a Slot-1 és a kazettában lévő L2 cache, valamint az égbeszökő órajelek vannak a fókuszban. A konkurencia azonban makacsul próbálkozik, és ha már teljesítménnyel nem tud, hát a lezorított árakkal próbál alátenni az „uralkodónak”. Ezért az Intel hátrált egy lépést: a Celeron családdal egy olyan processzortípust mutatott be, amely ugyan illeszkedik a meglévő termékvonalba, azonban a lehető legalacsonyabb árral megpróbálja a PC felhasználókat a Slot-1 táborba átcsalogatni.

A csodafegyver receptje a következő volt: vettek egy Pentium II processzort és leහagyták róla az L2 cache-t, valamint ezzel párhuzamosan LX chipsetből kitörölték azokat a funkciókat, amelyekkel egy Celeron nem rendelkezik, így létrehozva az EX chipsetet és az erre épülő, jóval olcsóbb alaplapokat. A kérdés azonban nyitva marad: hogyan hat a teljesítményre a hiányzó L2 cache? Ahhoz, hogy ezt megválaszoljuk, nem elég a mérési értékekre pillantani, ismerni kell az L2 működési módját. Minden processzor fel van szerelve egy szupergyors, legtöbbször 32 vagy 64 KB-os elsődleges (Level 1, L1) cache-sel. Ezekben keres a CPU új utasításokat, adatokat. Ha ott ezeket nem találja, csak akkor nyúl a L2 cache-hez, és csak legutoljára a nagyságrenddel lassabb memóriához. Hogy hányszor fordul a processzor a másodlagos gyorsítótárhoz, az már a futó programtól függ. A Winbench 98 eredményekből jól látszik, hogy elsősorban az irodai alkalmazásoknál gyakori. Ilyen esetekben a Celeron egy azonos órajelű Pentium II-vel vagy egy AMD K6-tal szemben mérföldekre lemarad. Egy szenvedélyes játékos számára azonban a kiváló FPU-jú Celeron rendkívül örvendetes jelenség. Sokkal kevesebb pénzért képes a PII-es testvérrel lépést tartani, és ezzel az alig olcsóbb K6-ost visszaküldi a polcra. Mára a 266-os és a 300-as közötti árkülönbség lecsökkent annyira, hogy érdemes talán a gyorsabbat választani.

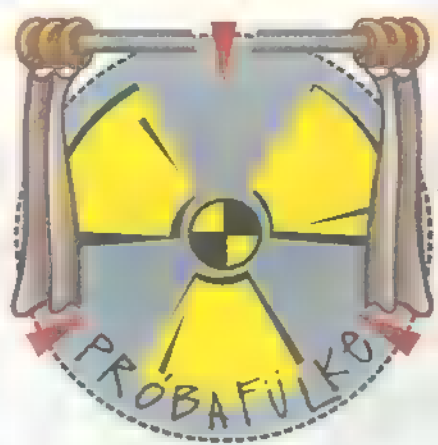
Intel Pentium II 350 és 400 MHz

Az Intel új, 350, illetve 400 MHz-es processzorai a jelenlegi legnagyobb teljesítményű x86-os CPU-k (a cikk írásakor a 450-es még nem állt rendelkezésre – a szerk.). Itt nemcsak egy szimpla órajel emelésnek lehetünk tanúi, megváltoztatták a buszfrekvenciát is 100 MHz-re, így ezek a procik jelenleg a legjobb „lovak” a CPU-istállóban – legalábbis az Intel szerint. Persze kihasználásukhoz jól is kell tartani őket: szükség van egy másik típusú, BX chipsettel szerelt alaplapra, és olyan, ún. PC-100-as memóriákra, amelyek bírják a 100 MHz-et. Ezek ára magasabb, mint az LX-es alaplapoké és a normál RAM-oké, tehát itt egy kisebb beruházást is finanszírozni kell.



A két top processzor a várakozásoknak megfelelően messzemenően a leggyorsabb volt az egész teszmezőnyben. Feltűnő, milyen csekély mértékben szakadt el a 350-es a 100 MHz-es buszórajel ellenére a 66 MHz mellett futó 333-astól. Kísérletképpen lecsökkentettük az ütemet 300 MHz-re, és a félelmeink beigazolódtak: a 300/66 és a 300/100 között csak nagyon csekély teljesítménykülönbséget lehetett mérni. Az irodai alkalmazásoknál ez elérte a 3-5%-ot, a játékoknál azonban nulla körül mozgott. Ebből levonható az a következtetés, hogy a RAM órajelének az FPU-intenzív programoknál nincs jelentősége. A Celeronnál – az L2 cache hiánya miatt – más a helyzet, itt a 100 MHz-es buszon 15% különbséget mértünk.

Többször esett már szó az Intel árcsökkentéseiről, azonban ezen processzorok ára még mindig százezer forint felett van. Ha a gépvásárlás nem pénzkérdés, akkor érdemes ezeket választani az AMD-s 3DNow!-val szemben. Persze az irodai alkalmazások egyelőre ezt nem igénylik, elsősorban tehát az vegyen magának a 400-as procit és valamelyik új 3D-gyorsítót, aki a frissen kiadott játékokat gond nélkül akarja akár nagyfelbontásban játszani. **PC-X**



Celeron 300

PENTIUM II PUCÉRON

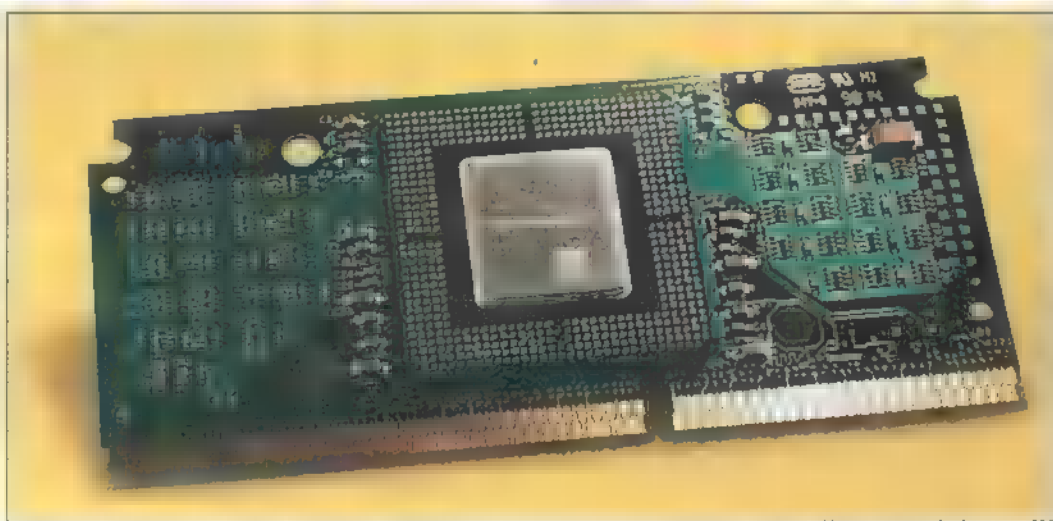
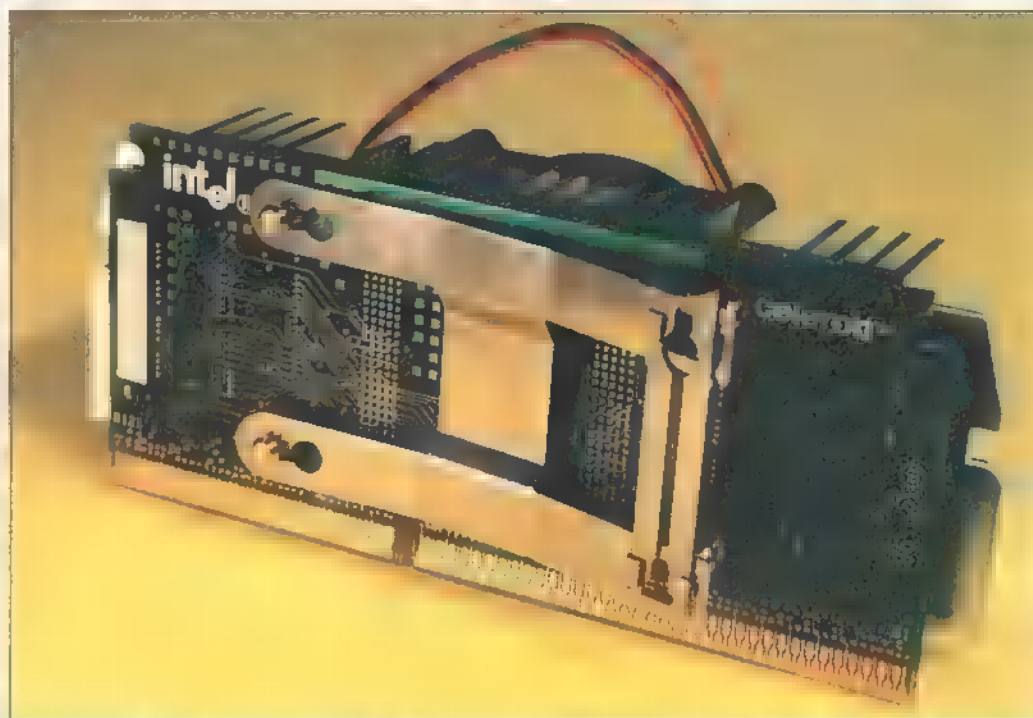
Schuerue

Mivel átfogó processzortesztünk végeredményeképp a Celeron úgymond győztesként jött ki, kézenfekvő volt hát, hogy közelebbről is megvizsgáljunk egyet. Tapasztalatainkat osztjuk most meg.

A 300MHz-es Celeront vettük nagyító alá – ez az abszolút L2 cache mentes típus. A hiányzó cache nem a proci belső gyorsítóra – a celeronban is van 32K L1 cache –, hanem a processzor nyákjára szerelt igen nagy sebességű memória. Belső felépítése – mármint a processzor belső tranzistorai – teljesen megegyezik a Pentium II sorozat más tagjaival, már az új, 0,25 mikronos technológiával készült. Maga a Celeron processzor látványosan különbözik a család többi tagjától, mivel tokozás nélkül árusítják. Természetesen Slot I foglalaton keresztül csatlakozik az alaplaphoz, de éppen meztelensége miatt teljesen más hűtőventilátor és támasztókeret szükséges hozzá. Az előbbi beszerzése nem okozhat gondot, de a másodikat vagy adják az alaplap mellé, vagy a csatlakozónál fogva lóg a gépben a proci. Tesztünk pillanatában csak a 66MHz-es buszfrekvenciát használó típusok voltak megvásárolhatóak, ez két Celeront jelent, a négyszerező 266-ost és a négy és feles szorzót használó 300-ast. Az Intel ígéretei szerint azonban hamarosan itt lesznek a következő tagjai: a 333-as és a 300A jelzésű, melyek szintén 66MHz-es órajelet használnak, de már lesz rajtuk L2 cache, igaz, csak 128K.

A procikat egy hozzájuk való, EX-es alaplapban teszteltük. Videokártyának Intel 740 chippel szerelt

ASUS AGP-V2740-et használtunk, a memóriát 64MB 8ns SDRAM, a merevlemez pedig Quantum Fireball 2.1 SE volt. Az alaplap kifejezetten az olcsó processzorhoz ajánlott, EX chipsetes Shuttle Spacewalker Hot-671 – az EX készlet



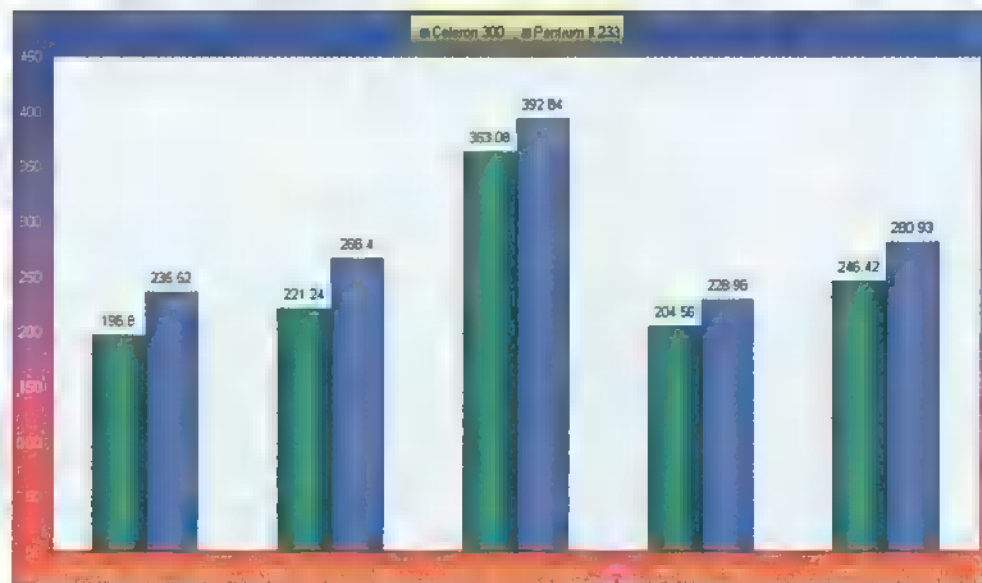
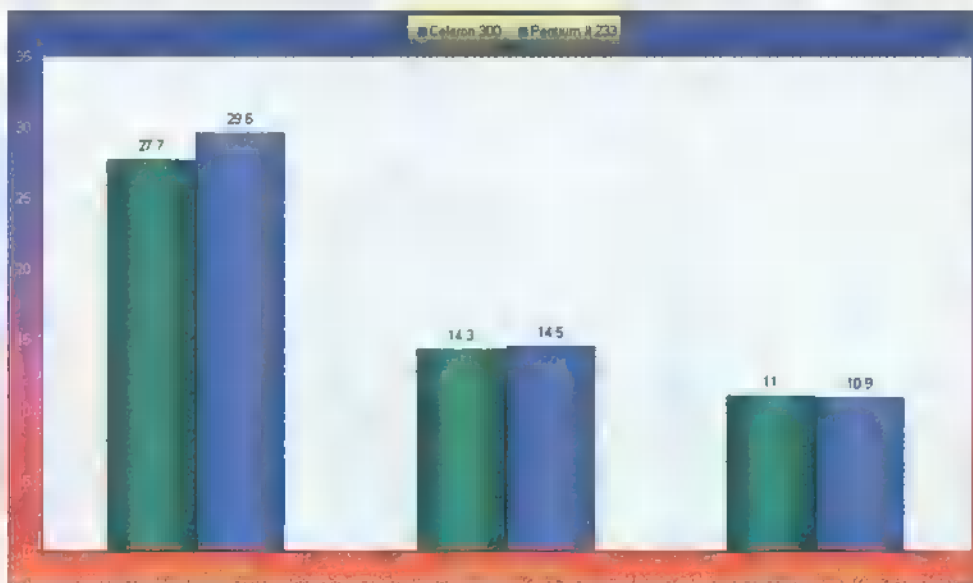
az LX „könnyített” változata, speciálisan a Celeron alapú PC-k igényeihez igazítva (ez nem jelenti azt, hogy más, 66MHz-es P II-t nem kezel le, mint az a 233-assal végzett méréseinkből is látható). Minden megtalálható rajta, ami egy LX lapon, csak néhány dologból kevesebb van, az AGP slot mellett mindössze egy ISA és három PCI kapott helyet, RAM foglalatból is csak kettő akad, de a hűtőventilátor (3), a Wake On Lan és az IrDA csatlakozókat nem spórolták le. ATX alaplap lévén PS/2 egér- és billentyűcsatlakozóval

szerelték, de természetesen a párhuzamos és a két soros port, valamint a dupla USB is helyet kapott rajta. A kevés kártyahelyből adódó helyszűke lehetőségét csökkenti, hogy hangkártyát integráltak az alaplapra, egy OPTi alapú, wavetable-ös, full duplex, SB Pro kompatibilis jöszág személyében.

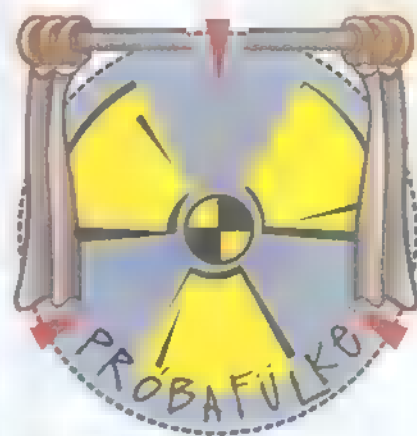
Méréseinket most megpróbáltuk alkalmazásterületekhez igazítani, azt hiszem, hogy a Quake-es timedemot nem kell külön bemutatni senkinek. A WinTach lényege, hogy mini alkalmazások futtatásával számol ki szövegszerkesztő, CAD tervező, táblázatkezelő és rajzoló-grafikai programra vonatkozó értékeket. Az összehasonlítás kedvéért egy PII 233-ast is megmértünk ugyanebben a konfigurációban – további magyarázkodás helyett vessetek egy pillantást a táblázat értékeire. Jól látható, hogy játék használata során alig tapasztalható különbség, míg az irodai alkalmazások esetében már szembevetendő a PII233 előnye. De ne felejtsük el, hogy a Celeron 300 mintegy 23.000, míg a PII 233 úgy 37.000 forintba kerül (augusztus közepi árak). A 14 ezres különbségből már majdnem kijön egy 3D kártya...

MÉLYVÍZ
TESZT

78



DirectX 6.0



A SZÉP, ÚJ JÁTÉKOKÉRT


A nyár egyik előre várt szenzációja volt, hogy a Microsoft kiadta a DirectX 6-ot. A cég számos újdonság mellett gyorsabb 3D-s teljesítményt és nagyobb stabilitást ígér. Cikkünkben a legkritikusabb modulnak számító Direct3D-t és az új DirectMusic-ot járjuk körül.

A Windows95 megjelenésével és a DOS-tól való elhatárolódással ■ Microsoft csapdát állított önmagának: a játékfejlesztők alól kihúzta a hardware közvetlen programozásának lehetőségét. Persze Redmondban pontosan tudták: mindent meg kell tenni, hogy a Win95 legyen az új játéklplatform, mert ez felhasználók millióit jelentheti az egész világon. Megszületett tehát a DirectX, a programozási felület, amelyen keresztül lehetőség

DX6-ra optimalizált driverekkel. Bár a chipgyártók továbbra is külön utakon járnak, ■ Microsoft megpróbálta a különböző fejlesztések eredményeit összeboronálni. Jó példa erre Riva TNT multitexturing, bump mapping és számos más effektusának ismerete, vagy az AMD K6-2 3DNow! utasításkészletének támogatása. De ide sorolható az S3-tól licencelt textúra-tömörítési algoritmus is, amellyel az új S3 chipben, ■ Savage3D-ben találkozhatunk majd.

ható. (Nos, német kollégáinknak még csak a béta állt rendelkezésére, nekünk a végleges, gondoltuk, megismételjük az ő tesztjükét. Mi is a Forsaken-t használtuk, és egy kanyi sebességnövekedést nem tudtunk mérni az 5.2-es és a 6-os között – a szerk.)

Persze nem a Direct3D az egyetlen modul, amit a DX6-ban feljavítottak, itt van például a zenekezelő rész, a DirectMusic. A legfontosabb újdonság, hogy egy új szabvány, ■ „Downloadable Samples” (DLS) segítségével életre lehelik PC MIDI-t, letörve annak 128 hangszeres korlátját és hardware-függőségét. Itt is a hamarosan megjelenő új driverek hozzák majd az áttörést. A MIDI-technológiát ilyen szinten nem támogató hangkártyákat a beépített softsynth fogja vezérelni Roland GS hangmintákkal, bár mindenfajta tömörítés ellenére ez valószínűleg eléggé lefoglalja majd a CPU-t. Hihetetlen új funkció az „Interactive Music Content”, amelynek segítségével ■ fejlesztők szituáció-érzékeny háttérzenét készíthetnek a játékokhoz (az Unrealban már láthattunk ilyet). A program a játékos tevékenységéhez alkalmazkodva tudja szabályozni a hang néhány paraméterét. Bár nagy szerepet játszhat a hangulat kialakításában, „rossz kezekbe” kerülve rövid időn belül megőrülhetünk tőle.

A többi modulon nem történt ilyen szembetűnő változás, általában csak kisebb-nagyobb hibajavítások történtek. Például az új DirectInput végre képes több botkormányt egyszerre felismerni és kezelni (kár, hogy a DX6Core telepítése során egyáltalán nem kerül fel a gépre). A régebbi változatok „púp a hátunkon” elv alapján működtek, telepítése után nem igazán lehetett tőlük megszabadulni. Nos, az ígélet szerint a 6-os változatba beépítik az uninstall lehetőségét – könnyen lehet, hogy ez váltaná ki a legnagyobb közönségsikert. (Bár az a verzió, amit mi néztünk, egyáltalán nem volt hajlandó eltakarítani magát. Ki érti?) 

DirectX 6 Benchmark

konfiguráció: Pentium II-233, Monster 3D 2 SLI

Forsaken

DirectX 5.2	112,1 fps
DirectX 6	121,0 fps

3D-Winbench 98

DirectX 5.2	707 Winmarks
DirectX 6	823 Winmarks

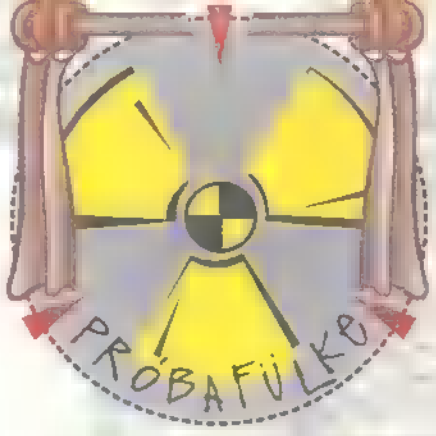
nyílt a hardware elérésére. Az indulás nem volt zökkenőmentes, de idővel a legtöbb fejlesztő „ráfanyalodott” erre ■ megoldásra (az id Software-t kivéve, akik az OpenGL hatékonyságát és hordozhatóságát hangsúlyozzák ■ Direct3D nehézségével szemben), így valamelyik változat minden bizonnyal megtalálható a legtöbb otthoni PC-n.

A korábbi verziók lassú és keveset tudó D3D része miatt ■ legtöbb 3D-gyorsítót használó játék saját programozási felületen keresztül kommunikált a kártyával. Ennek a megoldásnak az volt a nagy hátránya, hogy a támogatást külön meg kellett írni minden kártyára – a kevésbé népszerű fajták ezen a rostán gyakran elvéreztek –, ugyanakkor jelentős eredményeket értek el a sebességben és ■ képminőségben. Például a 3Dfx GLIDE-ra szabott játékok általában jóval szebbek voltak, mint ■ DX-et használók. Ezt felismerve, az új Direct3D-t alapjairól írták újra a teljesítménynövekedést és a széles támogatottságot szem előtt tartva. Az eredmény – a cég szerint – 20-30% gyorsulás, amely tovább növelhető a hamarosan megjelenő

A fejlesztők máris hangos tetszésnyilvánítással fogadták a dolgot, eltekintve a bigott OpenGL-hívők-től (egészen biztosak lehetünk benne, a Quake III nem DX6-ra épül majd), akik továbbra is a saját nótájukat fújják. Elemzők eközben rámutatnak: a DX6 új képminősége majdnem mindenkit megelőzve a második legszebbnek számít a GLIDE után. Természetesen kíváncsiak voltunk a tényleges teljesítménynövekedésre, ezért összedobtunk egy rövid tesztet: az 5.2-es és a 6-os bétát a Forsaken segítségével hasonlítottuk össze. A kép/másodperc értékek valóban emelkedtek, de a beígért 20-30% helyett csak 5-15%-kal. A DirectX 6 béta miatt ebből inkább nem vontunk messzemenő következtetéseket, megelégedtünk azzal, hogy némi gyorsulás tapasztal-

A DirectX 6-ot a Microsoft három platformra szánja, Windows 95-re, Windows 98-ra és NT5-re, ezzel rögtön sikerült közfelháborodást okoznia. Egyrészt érthetetlen, miért nem támogatja a jelenleg vezető terméknek számító NT4-et a cég – állítólag ezek már az NT5 marketing-hadjáratának első lépései. Redmondban szeretnék, ha minél több fejlesztő gondolkodna az NT5-ben, ■ programozók azonban széttájják a kezüket, és a fejüket ingatják: jelenleg nincs olyan támogatott platform, amelyen ez lehetséges volna.

Nem örültek ■ Windows 98 felhasználók sem. Az első körben megjelent driverek kimondottan nem voltak jók Win98-ra, a beígért Windows Update-en keresztül frissítésről pedig talán egyedül csak a Microsoft gondolja úgy, hogy ez az ideális eszköz erre a célra. Egyébként teljesen mindegy, mert ezzel ■ megoldással is adós még a cég. Az időközben megjelent DX6 Core-t már megtűri az új operációs rendszer, de több komponens (így például éppen a kijavított DirectInput) nem frissítődik.



MS Natural Keyboard Elite

JOBB AZ ÚJABB?

Sam. Joe

Megjelent a Microsoft kézre álló billentyűzetének vadi új generációja. Nekünk is csak két kezünk van, s mivel néha rakoncátlankodik a csuklónk, gyorsan kipróbáltuk az újszülöttet, hogy vajon jobb-e, mint a régi.

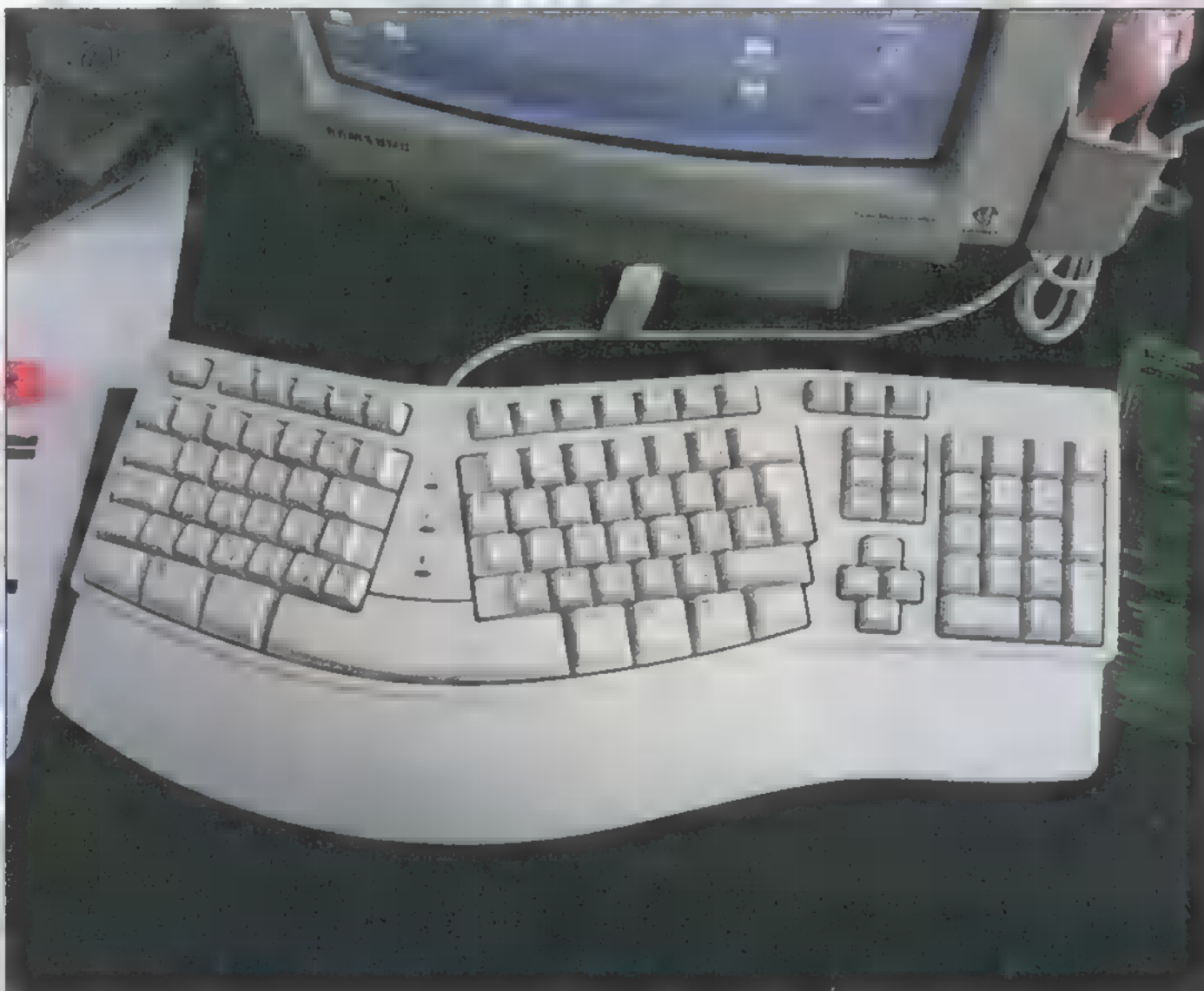
Biztos vagyok benne, hogy amikor a Microsoft kihozta az első Natural billentyűzetet, akkor ■ fejlesztők nem gondoltak arra, hogy azon túl, hogy a kezét kevésbé fárasztó, kényelmes klaviatúrát alkottak, eszményi játékeszközt is teremtettek. Mi-re gondolok? Meggyőződésem, hogy a PC tulajdonosok zöme legszívesebben billentyűzettel játszik. A játékhoz olyan klaviatúra szükséges, ami egyrészt nem akad össze, ha egyszerre lenyomunk 3-4 gombot – mondjuk Quake-ezés közben –, másrészt strapabíró jószág, mert a játék hevében az ember önkéntelenül keményebben ad a gomboknak, mint amikor gépel. A Natural Keyboard ugyan drágább, mint a nevenincs termékek, de eleget tesz ■ fenti követelményeknek, mi több, ■ méretes „Ctrl”, „Alt” és „Space” gombok szinte kínálják magukat, hogy tűzgombként szolgáljanak. Ezek után érthető, hogy sokat vártunk az utódtól.

Bevallom, csalódtam, hisz' teljesen elfeledkeztek ■ PC-vel játszó felhasználókról! A legszembetűnőbb különbség az Elite és ■ régi Natural között, hogy az újabb szélteben és hosszában egyaránt összehasonlítható. Ezt úgy érték el, hogy számos gombot zanzásítottak – a funkciógombok esetében ez nem fáj, megkockáz-

tatom, hogy még jól is néz ki (bár már a régi változatnál is zavart, hogy szakítottak a funkcióbillentyűk hagyományos, négyes csoportokra osztásával, de ezt idővel meg lehet szokni). Ugyanez vonatkozik ■ „Print Screen/SysRq”, „Scroll Lock” és „Pause/Brake” billentyűkre is, hiszen talán ezek a legtrikábban használt gombok a klaviatúrán. A bajok az „Insert”, „Delete”, „Home”, „End”, „Page UP”, „Page Down” hatosfogat háza táján kezdődnek. Kevésbé zavart, hogy kisebbek lettek, de megváltozott a szabványos elhelyezésük is! Szövegszerkesztés közben folyvást mellényúltam, nem találtam a megszokott helyükön a gombokat – attól tartok, hogy képtelen leszek átszokni a megcserélt sorrendű hatosra.

A legnagyobb bajom viszont a kurzorbillentyűkkel volt. Az összetöpreződött és megváltozott elrendezésű billentyűk – mint a Commodore Plus 4 rémes kurzorgomb-

jai – játékra teljességében alkalmatlanok. Akárhogyan is próbáltam ki az Elite-ot, egyetértett velem abban, hogy „ez bukás”. Szemlátomást az új elrendezés arra van tervezve, hogy egy ujjal pötyögtessük ■ gombokat, nem pedig arra, hogy négy ujjunkat egyszerre rajta tartsuk. Ez olyan változás, amit nem lehet megszokni, hiszen nem férnek el rajta az ember virslijei. Egérút lehet, ha a változatlan numerikus klaviatúrán használjuk ■ kurzorgombokat, de erre nem minden játék ad lehetőséget. A billentyűk feliratai domborodnak, lehetsé-



ges, hogy ez segítség ■ gyengén látók számára, de félok, hogy ez ■ kidomborodó festés hamarabb lekopik, mint a hagyományos – ez majd elvállik. Megváltozott a billentyűk mechanikája is. Sokkal kisebb ellenállást fejtenek ki leütéskor a gombok, mint a régi Natural, vagy saját, no-name klaviatúrám billentyűi. A szintén aktív Natural használó Schuerue kollégával egyetértettünk abban, hogy a régebbi kivitel működése jobban tetszik.

Az Elite nem csupán kívülről változott meg. Elektronikailag is rejt változásokat, ugyanis egy mellékelt átalakító segítségével az USB-re is köthető. (Ugyanezzel az átalakítóval a hagyományos billentyűzetek nem működnek, hiszen ■ lényeg ■ bennük lévő elektronikában és nem a „kanócban” van.) Ugyanígy megkapjuk a PS/2-hagyományos billentyűcsatlakozó átalakítót is, úgyhogy minden létező illesztővel kompatibilis. Summázásképpen: pusztán gépelésre, irodai munkára jó az Elite, persze, csak ha valaki képes megszokni a fentebb említett hat billentyű új elrendezését. Ha olyan játékokra is szeretné valaki használni, ahol fontos például a kurzor elhelyezése, akkor nem ajánljuk. **PC-X**

Racing System



EZ A KORMÁNY NE MONDJON LE!

Sam. Joe

Ha rajongsz az autós szimulációkért, és idáig elégedett voltál a billentyűzeted segítségével elért eredményeddel, akkor próbáld ki ezt a kormányt. Meg fogsz döbenni, hogy milyen jó vagy, s eddigi eredményeidre másodperceket fogsz ráverni!

Ha valaki elszánt rajongója a valódi autós szimulációknak, él-hal az olyan programokért, mint az FIGP2, Grand Prix Legends, akkor már bizonyosan van otthon valamilyen analóg kormánya, mert ilyen eszköz nélkül ezek a játékok használhatatlanok. Jómagam ilyen kutyu hiányában inkább a Need for Speed típusú arcade-okon éltem ki a száguldas igényemet. Egészen eddig. Ugyanis tesztelési célzattól kipróbáltam a címben szereplő műtyűt, és úgy érzem, el fogok csábulni. Volt már a kezemben sokféle kormány – egypupú, kétpupú, sőt több –, de mind-egyikkel volt valami olyan bajom, amitől nem gyúltam olthatatlan szerelemre irántuk. Ez az első, aminek minden porcikája tetszik.

Nagyon precíz darab, ha kalibrálás után a középállásban hagyod, akkor a Win95 jól ismert keresztje nem kezd el mászkálni, mint a gyengébb társainál. A legapróbb kormánymozdulatokra is reagál, de emellett jól tűri a hirtelen irányváltásokat. Fogalmam sincs, hogy mivel van a kormánykerék borítva, valami műbőrféle lehet, de nagyon jó fogást ad a kormánynak, és csodák csodájára nem izzadt rá a kezem (még az is lehet, hogy valódi bőr, de ezt el se merem hinni egy ennyire olcsó kormánynál). Az ember fia dúskál a kezelőszervekben. Találunk 9 gombot, valamint egy négyállású kitekintő kapcsolót. A gombok egyrészt a kormány küllőin kerültek elhelyezésre, az első kettő kivételével (A-B). Ott, ahol a valódi autók az indexkapcsolójukat hordják, ott az RS-nek is van bajuszkapcsolója, mi több, mindkét oldalon.

A két bajuszkapcsoló tulajdonképpen összefüggő darab, de mindkét oldalon, mindkét irányba kitérhető. Tehát, ha mondjuk a bal oldali esik nekem kézre, és magam felé húzom, akkor az „A” kapcsolót működtem, míg ha elfelé tolom magamtól, akkor a „B”-t (és fordítva, azaz választhatsz, hogy eltova, vagy inkább húzva szeretsz kapcsolgatni). A kitekintő kapcsoló – azaz view switch –, ott lakik, ahol az ember a duda gombját sejtene. Azzal a programmal, melyet a kormányhoz kapunk, Win95/98 alatt az összes gombnak megfeleltethetünk a billentyűzet gombjai közül akár többet is. Ugyan jellemzően nem az autós szimulációk azok, amelyeknek bonyolult billentyűzet combói vannak, de azért jól jöhet a dolog.


A telepítés kissé megrézfált: a kormány konzolon van egy kapcsoló, mely a DOS és a Windows üzemmód között vált. Erre azért van szükség, mert a renge-

teg kezelőszervet a régebbi DOS-os játékok úgysem tudnák kezelni, ezért itt egy más üzemmódot használ az RS, melyben a legtöbb gombnak ugyanaz lesz a funkciója – csak az „A”, „B”, „C”, „D” funkciók élnek. Természetes, hogy ebben az üzemmódban a Win95/98 driver megbolondul, hiszen ő lényegesen több kezelőszervet keres, és mivel nem talál, ezért egy „az eszköz nincs megfelelően csatlakoztatva” üzenettel szórakoztat. Mi ebből a tanulság? El kell olvasni a leírást tüzetesebben, mielőtt az ember nekiugrik a telepítésnek. A kormány a jól ismert „húsdaráló satu” módszerrel erősíthető az asztallaphoz; ami különösen tetszett, hogy azok a felületek, amelyek érintkeznek az asztallal, azok gumírozottak, hogy ne sérüljön a fa.

A kormányt meg kell tanulni kezelni. Nekem eltartott egy darabig, míg ráéreztem arra, hogy a gáz és a fék is analóg. Viszont ezután nagyon eredményes voltam vele, a máskülönben menthetetlen helyzetekből ellenkormányzással, gázfröccsökkel és hasonló, a valódi autózásból ismert trükkökkel ki tudtam hozni az autót. A játék, amivel próbál-

koztam, az a TOCA volt a Codemasterstől. Most először sikerült 3 körös versenyben első helyezést kivívnom, mindezidáig billentyűzettel csak az 5 körösben sikerült ezt elérnem.

Egy ilyen kormányhoz természetesen pedál is dukál. A pedálkonzol végre jó nehéz, nem csúszkál el a szőnyegen, ha tapodja az ember. Alaposan gumírozott, és nem műanyag borítású, hanem fém, ezért talán kibír néhány hevesebb lábmozdulatot is. Egyetlen bajom volt vele, hogy a két pedál kényelmetlenül közel volt egymáshoz, persze az is igaz, hogy nincs mindenkinek akkora lába, mint nekem.

Sajnos hazai forgalmazóról egyelőre nem tudunk. Kár, mert a kormány ára igen kedvező: 60 dollár körül van. Force feedbackes változata októberre várható. 



Virtual World CD-ROM SOFTWARE

ÓRIÁSI NYITÓ BULI!

Az ország legszebb bevásárlóközpontjában, az augusztusban nyíló Mammut üzletházban fantasztikus nyitóbulit tartunk 1998 augusztus 28- szeptember 13 között, melyre Téged is szeretettel meghívunk!

Amivel várunk:

- a legújabb PC-s szoftverek teljes választéka
- multimédiás hardware kiegészítők
(3D-s kártyák, joystickok, kormányok)
- PS-X újdonságok, a konzolok kedvelőinek!



- rengeteg kedvezmény és akció:

A fent említett időpontban minden vásárlónk 5% kedvezmény, vagy egy ajándék CD-ROM közül választhat.

- Sőt, ha ezt a hirdetést sorsoláson vehetsz értékes nyeremény

felmutatod, a helyszínen részt amelyen többszáz talál gazdára.



...És egy fantasztikus kedvezmény...

DUNE 2000
6.990.- Ft



...csak a Mammutban első 100 vásárlónak, exkluzív ajándékkal!
EZT NE HAGYD KI!

Virtual World

CD-ROM SOFTWARE

www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880
3D Ultra Pinball 3	5880
3 Millennium	9880
688i Hunter-Killer	9880
Actua Soccer 2.0	3880
Agent Armstrong	3990
Andretti Racing	4990
Armored Fist 2	4880
Back to Baghdad	9880
Balance of Power	2990
Banzai Bug	1990
Battlespire	11870
Battlezone	8880
Bicycle Classics	1480
Black Dahlia	11870
Blade Runner	5990
Blood Omen	1880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	3990
Carmageddon	9880
Championship M	7770
Chasm the Rift	9880
Comanche 3	4880
Constructor	9880
Croc	4990
Dark Colony	1880
Dark Earth	5880
Dark Omen	5990
Deathtrap Dungeon	9880
Darklight C Class.	2990
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6880
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8880
Dreams to Reality	4880
DUNE 2000	9880
Dungeon Keeper	5990
Earth 2140	5880
Egypt 1156 BC	11880
F22 ADF	9880
Fallout	4880
Flight Simulator'98	12880
Flight Unlimited 2	9880
Final Fantasy VII	10880
Formula 1 GP 2	7770
Full Throttle	4880
Galapagos	3990
G-Police	9880
Grand Theft Auto	9880
Heavy Gear	9880
Heart of Darkness	9880
Hexplore	9880
Hupikék Törpikék 2	6990
Ignition	2990
Imperialism	9880
incubation	2880
Interstate '76	4880
Jack Orlando	4990
JANE's F 15	9990
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (Mots)	2990
JP 3-Legacy of T.	9880
KKND Classic	2990
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880

M.A.X. 2	11880
Mechcommander	11880
Monkey Island 3	9880
Monthy Python	9880
Motorhead	9880
Nightmare Creat.	9880
Nuclear Strike	1990
Oddworld	11870
Outlaws	9880
Panzer General 2	9880
Phantasmagoria	5990
Pocahontas	9880
POD	7880
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4990
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
Queen the Eye	2990
RA - Aftermath	5880
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	4880
Realms of the H.	7770
Rebel Assault 2	5990
Rebellion	9800
Red Baron 2	3880
Redneck Rampage	7770
Redneck 2.	9880
Sabre Ace	3990
Scorched Planet	990
Screamer Rally	9880
Sega Rally	8990
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	9880
Shivers 2	8880
Sid's Gettysburg	4990
Silent Thunder	7880
Sim Park	9880
Soldiers at War	9880
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	2990
SWAT 2	9880
Team Apache	11880
Test Drive 4	9880
Test Drive Off R.	9880
Tex Murphy-Overs.	11870
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	9880
Tone Rebellion	3990
Total Annihilation	9880
Turok	9880
UBIK	8800
Ultimate Socc. Man.	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	4990
Wipeout 2097	9880
World Cup '98	6990
Worms 2	2990
X Files UA !!!!!	4990
Xenocracy	11880
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett árunk
Szept. 31-ig, ill a készletek
erejéig érvényesek !!

Árunk az Áfá-t tartalmazzák.

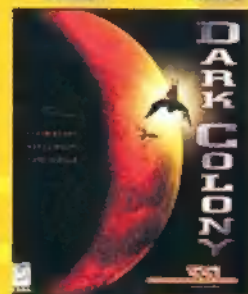
1 Alfa CD Center
1148. Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

2 Újlaki Üzletház
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 /122

3 Újpesti Centrum
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 /61 (ÚJ!!!)

4 Átrium Mozi
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

! AKCIÓ !



Dark Colony

~~9900.-~~ **1880.-**



Final Fantasy VII

~~12.990~~ **10.880**



Bicycle Classics

~~10990.-~~ **1480.-**



SWAT 2

~~12.990~~ **9880**



Darkness

~~12.990~~ **11.880**



Team Apache

~~12.990~~ **11.880**



Forsaken

~~9990.-~~ **4880.-**



Blood Omen

~~11990.-~~ **1880.-**



Dune 2000

~~11990.-~~ **8880.-**



NFS 2 SE

~~9990.-~~ **2880.-**



World Cup 98

~~11990.-~~ **6880.-**



Starcraft

~~9990.-~~ **5880.-**

Klubtagsági Akció !

Ha 1998.09.31-ig tagságit váltasz a fent említett üzletek valamelyikében, akkor a következő kedvezményekben lehet részed:

- 1 Most csak 3990 Ft ért válthatod meg a 6000Ft értékű kártyát.
- 2 Bármilyen járákot 10% kedvezménnyel vásárolhatsz.
- 3 Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni.
- 4 A tagsági mellé ajándékot is kapsz !
- 5 Az újdonságokról havonta ingyenes tájékoztatót küldünk.

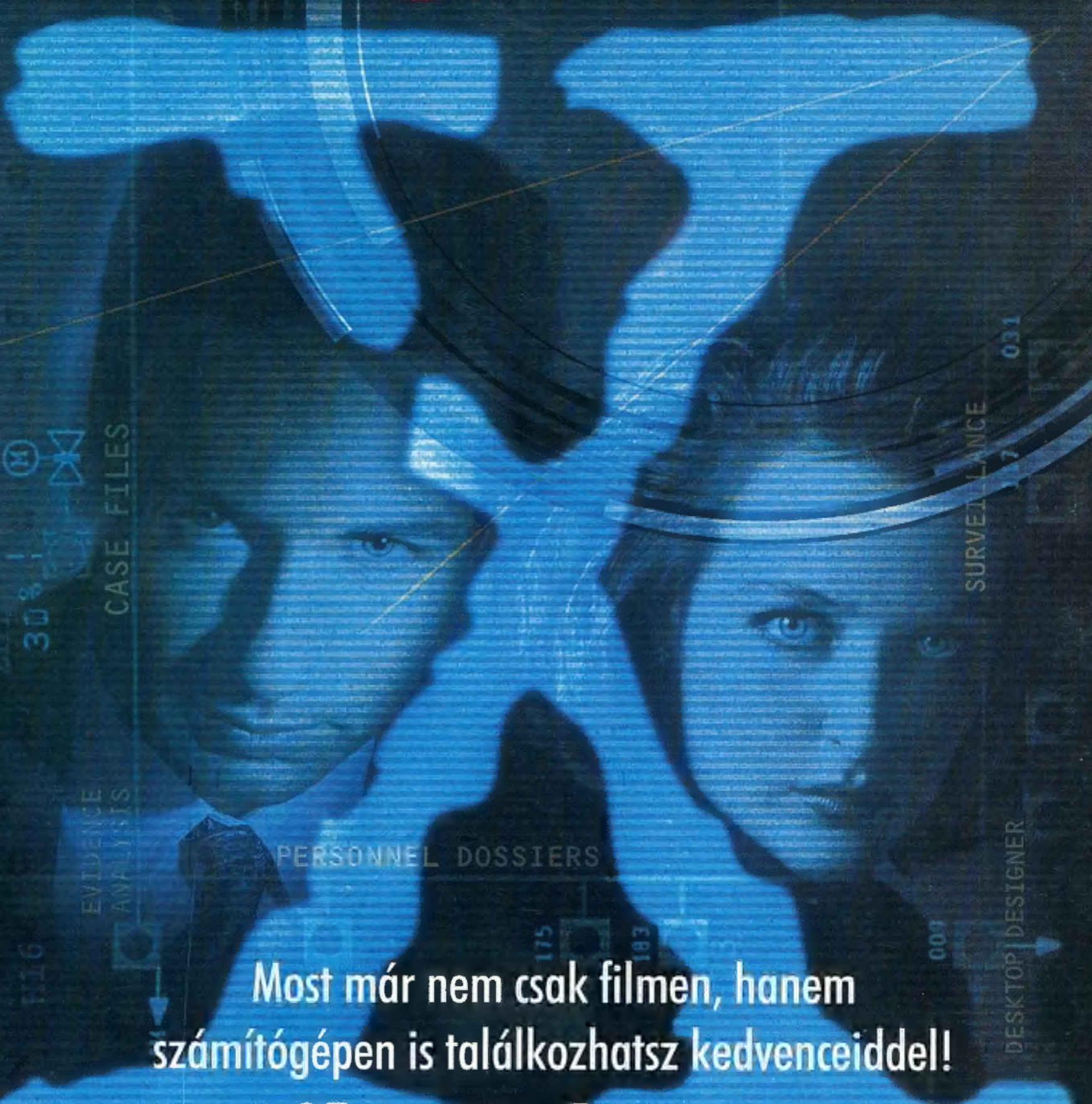


Név:

Cím:



AZ X-AKTÁK™



Most már nem csak filmen, hanem számítógépen is találkozhatsz kedvenceiddel!

X-Files: The Game

Fantasztikus kalandjáték, amelyben 5 CD-nyi kalandot kapsz egy új játék árának töredékeért!

Keress az üzletekben!

MEGJELENT!



ELECTRONIC ARTS™ A X-Files játékokat magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselője! Az X-Files nevek és logók a Fox Interactive tulajdonában lévő bejegyzett márkanevek! Az Electronic Arts logó és név Electronic Arts tulajdona és bejegyzett védjegye.